

**PENGEMBANGAN KOMIKUS (KOMIK SAKU AKUNTANSI) SEBAGAI
MEDIA PEMBELAJARAN AKUNTANSI PADA MATERI POKOK
PERSAMAAN DASAR AKUNTANSI UNTUK SISWA
KELAS X AK 3 DI SMK NEGERI 1 TEMPEL
TAHUN AJARAN 2014/2015**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan guna Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh:
PUTRI SEPTIANI WULANDARI
11403241024

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AKUNTANSI
JURUSAN PENDIDIKAN AKUNTANSI
FAKULTAS EKONOMI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2015**

**PENGEMBANGAN KOMIKUS (KOMIK SAKU AKUNTANSI) SEBAGAI
MEDIA PEMBELAJARAN AKUNTANSI PADA MATERI POKOK
PERSAMAAN DASAR AKUNTANSI UNTUK SISWA
KELAS X AK 3 DI SMK NEGERI 1 TEMPEL
TAHUN AJARAN 2014/2015**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan guna Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh:
PUTRI SEPTIANI WULANDARI
11403241024

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AKUNTANSI
JURUSAN PENDIDIKAN AKUNTANSI
FAKULTAS EKONOMI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2015**

PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul:

**PENGEMBANGAN KOMIKUS (KOMIK SAKU AKUNTANSI) SEBAGAI
MEDIA PEMBELAJARAN AKUNTANSI PADA MATERI POKOK
PERSAMAAN DASAR AKUNTANSI UNTUK SISWA
KELAS X AK 3 DI SMK NEGERI 1 TEMPEL
TAHUN AJARAN 2014/2015**

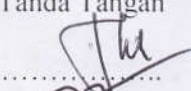

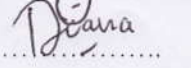
Oleh:

PUTRI SEPTIANI WULANDARI

11403241024

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 29 April 2015
dan dinyatakan lulus.

DEWAN PENGUJI

Nama	Kedudukan	Tanda Tangan	Tanggal
Sukanti, M. Pd	Ketua Penguji Merangkap Penguji		28/05/2015
Mahendra Adhi N., M. Sc.	Penguji Pendamping Merangkap Sekretaris		25/05/2015
Diana Rahmawati, M. Si.	Penguji Utama		26/05/2015

Yogyakarta, 28 Mei 2015
Fakultas Ekonomi
Universitas Negeri Yogyakarta
Dekan



Dr. Sugiharsono, M. Si.
NIP. 19550328 198303 1 0029

**PENGEMBANGAN KOMIKUS (KOMIK SAKU AKUNTANSI) SEBAGAI
MEDIA PEMBELAJARAN AKUNTANSI PADA MATERI POKOK
PERSAMAAN DASAR AKUNTANSI UNTUK SISWA
KELAS X AK 3 DI SMK NEGERI 1 TEMPEL
TAHUN AJARAN 2014/2015**

SKRIPSI

Oleh:
PUTRI SEPTIANI WULANDARI
NIM 11403241024

Telah disetujui dan disahkan
pada tanggal 29 April 2015

untuk dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi
Program Studi Pendidikan Akuntansi
Jurusan Pendidikan Akuntansi Fakultas Ekonomi
Universitas Negeri Yogyakarta

Disetujui

Dosen Pembimbing



Mahendra Adhi Nugroho, S.E., M.Sc.
NIP. 19831120 200812 1 002

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Putri Septiani Wulandari

NIM : 11403241024

Program Studi : Pendidikan Akuntansi – S1

Jurusan : Pendidikan Akuntansi

Judul Penelitian: Pengembangan KOMIKUS (Komik Saku Akuntansi) sebagai
Media Pembelajaran Akuntansi pada Materi Pokok Persamaan
Dasar Akuntansi untuk Siswa Kelas X Ak 3 di SMK Negeri 1
Tempel Tahun Ajaran 2014/2015

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar saya sendiri.
Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya ataupun pendapat yang ditulis
atau diterbitkan orang lain, kecuali acuan dengan mengikuti tata penulisan karya
tulisan ilmiah yang telah lazim.

Yogyakarta, 20 April 2015

Peneliti



Putri Septiani Wulandari

NIM 11403241024

MOTTO

“Karena sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan, sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan.” (Q.S. Ash-Sharh: 5-6)

“Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya. Ia mendapat pahala (dari kebajikan) yang diusahakannya dan ia mendapat siksa (dari kejahatan) yang dikerjakannya.” (Q.S. Al-Baqarah: 286)

“Percayakan segala sesuatu urusan hanya pada Allah SWT semata, agar tidak kecewa pada akhirnya.” (Peneliti)

PERSEMBAHAN

“Karya ini kupersembahkan untuk kedua orang tuaku yang sangat kusayangi, kucintai dan kuhormati, Bapak Sumarto dan Ibu Siti Anisah atas segala sesuatu yang telah diberikan khususnya doa dan dukungan yang telah diberikan untukku.

Kedua adikku yang sangat kusayangi dan kubanggakan, Singgih Bangkit Purnama dan Ilham Rizal Fatoni.”

Almamaterku tercinta Program Studi Pendidikan Akuntansi, Jurusan Pendidikan Akuntansi, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Yogyakarta.

ABSTRAK

PENGEMBANGAN KOMIKUS (KOMIK SAKU AKUNTANSI) SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN AKUNTANSI PADA MATERI POKOK PERSAMAAN DASAR AKUNTANSI UNTUK SISWA KELAS X AK 3 DI SMK NEGERI 1 TEMPEL TAHUN AJARAN 2014/2015

Oleh:

PUTRI SEPTIANI WULANDARI

11403241024

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan KOMIKUS (Komik Saku Akuntansi) sebagai media pembelajaran Akuntansi pada Materi Pokok Persamaan Dasar Akuntansi Untuk Siswa Kelas X Ak 3 di SMK Negeri 1 Tempel Tahun Ajaran 2014/2015 dan mengetahui respon siswa mengenai media pembelajaran berbentuk KOMIKUS (Komik Saku Akuntansi).

Metode penelitian ini adalah *Research and Development (R&D)*. Prosedur dalam pengembangan KOMIKUS (Komik Saku Akuntansi) dalam penelitian ini terdiri dari beberapa tahapan yaitu: (1) tahap perencanaan, (2) tahap desain produk, (3) tahap pengembangan produk, (4) tahap validasi produk, (5) tahap revisi, (6) tahap uji coba produk, dan (7) tahap analisis & revisi produk. Pada tahap validasi, KOMIKUS (Komik Saku Akuntansi) divalidasi oleh 1 dosen sebagai ahli materi, 2 orang sebagai ahli media yaitu 1 dosen dan 1 programmer PUSKOM, serta guru praktisi akuntansi di SMK Negeri 1 Tempel. KOMIKUS (Komik Saku Akuntansi) diujicobakan pada siswa kelas X Akuntansi 3 di SMK Negeri 1 Tempel dengan jumlah 30 siswa. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini melalui angket, *pre-test* dan *post-test*. Data yang diperoleh dari angket dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif, sedangkan analisis data hasil angket penilaian respon siswa menggunakan analisis statistik deskriptif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat kelayakan KOMIKUS (Komik Saku Akuntansi) sebagai media pembelajaran Akuntansi berdasarkan penilaian ahli materi diperoleh skor rata-rata 4,3 yang termasuk ke dalam kategori sangat layak (A), ahli media diperoleh skor rata-rata 4,615 yang termasuk ke dalam kategori sangat layak (A), guru akuntansi diperoleh skor rata-rata 4,85 yang termasuk kategori sangat baik (A), dan penilaian respon siswa diperoleh skor rata-rata sebesar 0,93 yang termasuk dalam rentang nilai $X > 0,8$ dengan kategori A (sangat layak). Dengan demikian, KOMIKUS (Komik Saku Saku Akuntansi) ini layak digunakan sebagai media pembelajaran akuntansi.

Kata kunci : KOMIKUS (Komik Saku Akuntansi), Komik, Persamaan Dasar Akuntansi, SMK.

KATA PENGANTAR

Puji syukur peneliti panjatkan kepada Allah SWT atas segala limpahan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi yang berjudul “Pengembangan KOMIKUS (Komik Saku Akuntansi) sebagai Media Pembeajaran Akuntansi pada Materi Pokok Persamaan Dasar Akuntansi untuk Siswa Kelas X Ak 3 di SMK Negeri 1 Tempel Tahun Pelajaran 2014/2015” dengan lancar. Peneliti menyadari sepenuhnya, tanpa bantuan dari berbagai pihak, Tugas Akhir Skripsi ini tidak dapat diselesaikan dengan baik. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Rochmat Wahab, M. Pd., M. A., Rektor Universitas Negeri Yogyakarta.
2. Dr. Sugiharsono, M. Si., Dekan Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta.
3. Sukirno, M. Si., Ph. D., Kepala Program Studi Pendidikan Akuntansi Universitas Negeri Yogyakarta.
4. Mahendra Adhi Nugroho, M. Sc., Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan dan pengarahan selama penyusunan tugas akhir skripsi.
5. Diana Rahmawati, M. Si., Narasumber yang telah memberikan saran, masukan dan arahan demi kesempurnaan tugas akhir skripsi.
6. Adeng Pustikaningsih, S. E., M. Si., Ahli Materi yang telah bersedia memberikan penilaian, saran, masukan dan memvalidasi media Komik Saku Akuntansi (KOMIKUS).

7. Rizqi Ilyasa Aghni, S. Pd., M. Pd., Ahli Media I yang telah bersedia memberikan penilaian, saran, masukan dan memvalidasi media Komik Saku Akuntansi (KOMIKUS).
8. Agus Kresnanto, A. Md., Ahli Media II yang telah bersedia memberikan penilaian, saran, masukan dan memvalidasi media Komik Saku Akuntansi (KOMIKUS).
9. Dra. Nuning Sulastri, Kepala SMK Negeri 1 Tempel yang telah memberikan ijin penelitian di kelas X Ak 3 SMK Negeri 1 Tempel.
10. Drs. Muhammad Subandrio, Guru Praktikan Akuntansi yang telah memberikan penilaian, saran, masukan dan memvalidasi media Komik Saku Akuntansi (KOMIKUS).
11. Siswi kelas X Akuntansi 3 SMK Negeri 1 Tempel atas kerjasama dan partisipasi dalam melaksanakan uji coba lapangan tugas akhir skripsi.
12. Keluarga besarku, Bapak, Ibu, Adik-adikku dan Saudara-saudaraku atas doa dan dukungannya.
13. Sahabat-sahabatku, Ajeng, Puput, Iva, Arum, Desi, Wika, Nina, Ebta, dan Ida atas kesediaannya menemani dalam keadaan apapun khususnya dalam menyelesaikan tugas akhir skripsi.
14. Moh. Munaji Arriyadi atas dukungan dan motivasi serta kesediaannya menemani dalam keadaan apapun khususnya dalam menyelesaikan tugas akhir skripsi.
15. Teman-teman Pendidikan Akuntansi 2011 A atas kebersamaannya.

16. M. Ghali Arsadi dan Puguh Norak Brajananta atas kesediaannya dalam membantu dalam menyelesaikan tugas akhir skripsi khususnya dalam hal media.

17. Semua pihak yang ikut membantu dan memberikan dukungan dalam penyelesaian tugas akhir skripsi ini.

Semoga bantuan dan dukungan pihak-pihak di atas dibalas oleh Allah SWT dengan lebih baik. Peneliti menyadari dalam penyusunan skripsi ini masih banyak terdapat kekurangan. Semoga tugas akhir skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak.

Yogyakarta, 20 April 2015
Peneliti,



Putri Septiani Wulandari
NIM 11403241024

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA	iii
HALAMAN MOTO.....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
 BAB I PENDAHULUAN	 1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Pembatasan Masalah	9
D. Rumusan Masalah	9
E. Tujuan Penelitian	10
F. Spesifikasi Produk yang Diharapkan	10
G. Manfaat Penelitian	11
H. Asumsi dan Batasan Pengembangan	13
 BAB II KAJIAN PUSTAKA	 15
A. Kajian Teori	15
1. Pembelajaran Akuntansi.....	15
2. Sumber Belajar.....	23
3. Media Pembelajaran	25
4. Media Pembelajaran Berbentuk Komik.....	29
5. Media Pembelajaran Komik Saku Akuntansi.....	31
6. Respon Siswa	33
B. Kajian Penelitian yang Relevan	34
C. Kerangka Pikir	38
D. Pertanyaan Penelitian	40
 BAB III METODE PENELITIAN	 42
A. Tempat dan Waktu Penelitian	42
B. Jenis Penelitian	42
C. Subjek dan Objek Penelitian	43
D. Prosedur Penelitian.....	43
1. Tahap Perencanaan	43
2. Tahap Desain Produk	44
3. Tahap Pengembangan Produk	44
4. Tahap Validasi Produk	46

5. Tahap Revisi	48
6. Tahap Uji Coba Produk	48
7. Tahap Analisis dan Revisi Akhir.....	49
E. Validasi dan Uji Coba Produk	49
F. Teknik Pengumpulan Data	50
G. Teknik Analisis Data.....	55
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	61
A. Deskripsi Penelitian.....	61
B. Hasil Penelitian	61
1. Pelaksanaan Penelitian	61
2. Data Hasil Penelitian.....	63
a. Tahap Perencanaan	63
b. Tahap Desain Produk	66
c. Tahap Pengembangan Produk	67
d. Tahap Validasi Produk	69
e. Tahap Revisi Produk	85
f. Tahap Uji Coba Produk.....	93
g. Tahap Analisis dan Revisi Akhir	96
C. Pembahasan Hasil Penelitian	97
1. Prosedur pengembangan Komik Saku Akuntansi (KOMIKUS) pada Materi Pokok Persamaan Dasar Akuntansi	97
2. Prosedur pengujian Kelayakan Komik Saku Akuntansi (KOMIKUS) sebagai Media Pembelajaran Akuntansi.....	101
3. Prosedur Uji Coba Lapangan Komik Saku Akuntansi (KOMIKUS) sebagai Media Pembelajaran Akuntansi	109
D. Keterbatasan Pengembangan	110
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	111
A. Kesimpulan	111
B. Saran	112
DAFTAR PUSTAKA	113
LAMPIRAN	115

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1 KD dan Indikator materi pokok PDA.....	21
2 Kisi-kisi Instrumen Penilaian Kelayakan untuk Ahli Materi dan Guru Praktisi Akuntansi dari Aspek Materi.....	52
3 Kisi-kisi Instrumen Penilaian Kelayakan untuk Ahli Materi dan Guru Praktisi Akuntansi dari Aspek Penyajian.....	52
4 Kisi-kisi Instrumen Penilaian Kelayakan untuk Ahli Materi dan Guru Praktisi Akuntansi dari Aspek Bahasa.....	53
5 Kisi-kisi Instrumen Penilaian Kelayakan untuk Ahli Media dari Aspek Penyajian.....	53
6 Kisi-kisi Instrumen Penilaian Kelayakan untuk Ahli Media dari Aspek Bahasa.....	54
7 Kisi-kisi Instrumen Penilaian Kelayakan untuk Uji Coba Lapangan Siswa.....	54
8 Pedoman Pemberian Skor.....	55
9 Rumus Konvensi Jumlah Rerata Skor Menjadi Nilai dengan Lima Kategori.....	56
10 Tabel Skala Persentase Penilaian.....	58
11 Waktu Pelaksanaan Penelitian.....	62
12 Hasil Analisis Silabus Kelas X Semester 1 Materi Persamaan Dasar Akuntansi (PDA).....	65
13 Hasil Penilaian Instrumen Kelayakan untuk Ahli Materi dari Aspek Materi.....	70
14 Hasil Penilaian Instrumen Kelayakan untuk Ahli Materi dari Aspek Bahasa.....	72
15 Hasil Penilaian Instrumen Kelayakan untuk Ahli Materi dari Aspek Penyajian.....	73
16 Hasil Penilaian Instrumen Kelayakan untuk Ahli Media dari Aspek Bahasa.....	76
17 Hasil Penilaian Instrumen Kelayakan untuk Ahli Media dari Aspek Penyajian.....	78
18 Hasil Penilaian Instrumen Kelayakan untuk Guru Praktisi Akuntansi dari Aspek Materi.....	81
19 Hasil Penilaian Instrumen Kelayakan untuk Guru Praktisi Akuntansi dari Aspek Bahasa.....	82

	Halaman
Tabel 20 Hasil Penilaian Instrumen Kelayakan untuk Guru Praktisi Akuntansi dari Aspek Penyajian.....	84
21 Perbandingan Nilai <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i>	94
22 Analisis Nilai Uji Coba Lapangan Siswa.....	95
23 Hasil Validasi Ahli Materi.....	101
24 Hasil Validasi Ahli Media.....	103
25 Hasil Validasi Guru Praktisi Akuntansi.....	106
26 Hasil Rata-rata Penilaian Respon Siswa.....	108

DAFTAR GAMBAR

		Halaman
Gambar	1 Aturan Debit Kredit.....	23
	2 Posisi Media Pembelajaran.....	28
	3 Model Pengembangan Media Komik Saku Akuntansi.....	47
	4 Rata-rata Hasil Penilaian Validasi oleh Ahli Materi.....	80
	5 Rata-rata Hasil Penilaian Validasi oleh Ahli Media.....	77
	6 Rata-rata Hasil Penilaian Validasi oleh Guru Akuntansi.....	85
	7 Halaman Isi Sebelum Direvisi.....	86
	8 Halaman Isi Setelah Direvisi 1.....	87
	9 Halaman Isi Setelah Direvisi 2.....	87
	10 Halaman Isi Setelah Direvisi 3.....	88
	11 Halaman Isi Sebelum Direvisi.....	88
	12 Halaman Isi Setelah Direvisi 1.....	89
	13 Halaman Isi Setelah Direvisi 2.....	89
	14 Halaman Depan Sebelum Direvisi.....	90
	15 Halaman Depan Setelah Direvisi.....	91
	16 Halaman Sampul Belakang Sebelum Direvisi.....	92
	17 Halaman Sampul Belakang Setelah Direvisi.....	92
	18 Diagram Komposisi Nilai Siswa.....	96
	19 Diagram Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Materi.....	98
	20 Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Materi.....	105
	21 Rekapitulasi Hasil Validasi Guru Praktisi Akuntansi.....	107

DAFTAR LAMPIRAN

			Halaman
Lampiran	1	Silabus.....	116
	2	<i>Story Board</i>	122
	3	Sket Gambar Produk Awal.....	154
	4	Produk Akhir KOMIKUS.....	169
	5	Surat Validasi Media.....	179
	6	Instrumen Penilaian Media.....	183
	7	Hasil Validasi Ahli Materi, Ahli Media, dan Guru Praktiksi Akuntansi.....	195
	8	Angket Respon Siswa.....	213
	9	Hasil Perhitungan Angket Respon Siswa.....	215
	10	Lembar Soal.....	218
	11	SK Pembimbing.....	221
	12	SK Penguji.....	222
	13	Surat Izin Penelitian.....	223
	14	Surat Keterangan Penelitian.....	224
	15	Daftar Hadir Uji Coba Lapangan.....	226
	16	Foto Penelitian.....	228

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah salah satu kebutuhan dalam kehidupan berbangsa dan bernegara. Pendidikan merupakan salah satu komponen yang terpenting dalam memajukan suatu bangsa dan negara. Salah satu tolak ukur kemajuan suatu bangsa dan negara adalah dari baik atau buruknya kualitas pendidikan di bangsa dan negara tersebut. Hal ini didukung oleh Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Bab I, Pasal I, ayat (1) tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menyebutkan bahwa

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan dan pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat bangsa dan negara.

Pendidikan memiliki peranan yang penting dalam meningkatkan sumber daya manusia (SDM), baik dalam kepribadian, kemampuan, dan rasa tanggung jawab sebagai warga negara yang baik. Meningkatnya kualitas SDM sejajar dengan kualitas pendidikan di suatu negara, semakin baik kualitas pendidikan di suatu negara maka semakin baik kualitas SDM yang dihasilkan. Pendidikan yang berkualitas dapat dihasilkan dari tercapainya tujuan pendidikan nasional. Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No.20 Tahun 2003 menyatakan bahwa Pendidikan Nasional bertujuan untuk mengembangkan potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu,

cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Meningkatkan SDM yang berkualitas baik dapat dimulai dari proses pembelajaran yang kreatif dan inovatif sehingga tujuan pendidikan nasional dapat tercapai. Proses pembelajaran yang diharapkan dapat meningkatkan SDM yang berkualitas adalah proses pembelajaran yang mampu memberikan pengalaman belajar yang menarik dan mengesankan bagi siswa. Sugihartono, dkk. (2007: 73) menyebutkan bahwa pembelajaran merupakan kegiatan yang dilakukan untuk menciptakan suasana atau memberikan pelayanan agar siswa belajar. Jika guru dapat memahami proses pemerolehan pengetahuan, maka guru dapat menentukan strategi pembelajaran yang tepat bagi siswa. Jadi, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah upaya yang dilakukan untuk menciptakan interaksi antara siswa (siswa) dan pendidik (guru) agar siswa belajar dan guru dapat mengetahui serta memahami cara siswa belajar, sehingga guru dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, menarik dan mengesankan. Keberhasilan proses pembelajaran ditentukan oleh ketiga aspek utama yaitu peserta didik (siswa), pendidik (guru) dan sumber belajar (materi). Namun, saat ini yang sering menjadi masalah adalah belum terdapatnya keselarasan antara ketiga aspek dalam proses pembelajaran tersebut.

Tugas guru tidak hanya menyampaikan informasi kepada siswa, tetapi menjadi fasilitator yang bertugas memberikan kemudahan belajar kepada seluruh siswa, agar siswa dapat belajar dalam suasana yang menyenangkan

(Mulyasa, 2008: 54). Kenyataannya, masih banyak siswa yang mengalami hambatan dalam menjalani proses pembelajaran. Hambatan bisa terjadi seperti yang diungkapkan oleh Hisyam Zaini (2008: 91-92) yang menyebutkan bahwa siswa sulit mengingat informasi yang disampaikan oleh guru dikarenakan dalam belajar siswa tidak mengingat sesuatu yang tidak menarik dan berkesan. Permasalahan lain dalam proses pembelajaran yang sering muncul menurut I Wayan Satyasa, 2007: 5) yaitu verbalisme, salah tafsir, perhatian tidak terpusat, tidak terjadinya pemahaman dan tidak terjadi proses berfikir yang logis mulai dari kesadaran hingga timbulnya konsep. Salah satu cara agar dapat terciptanya suasana belajar yang menyenangkan, menarik, dan mengesankan adalah dengan melibatkan pembelajaran yang kreatif dan inovatif dengan cara memanfaatkan media pembelajaran.

Media pembelajaran yang menyenangkan, menarik dan mengesankan dapat membantu siswa dalam proses belajar, berlatih dan dalam memahami materi dalam bentuk yang lebih nyata. Media pembelajaran dalam penggunaannya dilihat dari fungsi dan peranan media dalam membantu proses pembelajaran, agar pembelajaran yang disampaikan oleh guru dapat dipahami, diterima dan memudahkan siswa dalam mencerna pembelajaran yang diberikan. Untuk memberikan kemudahan siswa dalam memahami dan menerima pembelajaran adalah dengan menarik perhatian siswa. Oleh karena itu, dibutuhkan media yang tepat dan menarik motivasi siswa untuk belajar. Terdapat beberapa jenis media yang bisa diterapkan dalam pembelajaran, salah satunya media grafis yang terdiri dari foto, grafik, gambar, komik,

poster dan lain-lain. Media komik termasuk media visual yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran dalam pengembangan media pembelajaran yang mampu menarik perhatian siswa baik saat pembelajaran di dalam kelas maupun saat siswa belajar secara mandiri.

Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (2010: 64) menyatakan komik dapat didefinisikan sebagai bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang rata dihubungkan dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada para pembaca. Komik merupakan suatu bentuk bacaan di mana siswa diharap mau membaca tanpa perasaan terpaksa/harus dibujuk (Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, 2005: 68). Jadi, komik adalah media yang bisa menyampaikan suatu cerita dengan visualisasi atau ilustrasi gambar (cerita bergambar) yang susun secara beruntut sehingga mampu menarik minat siswa untuk belajar dan mudah memahami isinya. Gambar pada komik berfungsi sebagai pengurai cerita agar pembaca lebih mudah memahami cerita yang disampaikan oleh pengarang. Komik memiliki banyak kelebihan bila dibandingkan dengan media pembelajaran lainnya.

Pada penelitian ini, peneliti memilih media dua dimensi non-proyeksi yang digunakan yaitu Buku Saku. Buku saku merupakan media yang praktis pada penggunaannya yang tidak tergantung pada listrik saat digunakan, penyimpanan dan pemeliharannya mudah, serta tahan digunakan berkali-kali. Buku saku (*pocket book*) adalah buku dengan ukuran yang kecil, ringan, bisa disimpan di saku dan praktis untuk dibawa serta dibaca (Sulistiyani,

2013). Menurut Aini (2013) melalui buku saku siswa dapat memperoleh informasi tanpa banyak membuang waktu untuk mengetahui inti dari informasi tersebut. Oleh sebab itu, peneliti menggabungkan kelebihan Buku Saku dan kelebihan media Komik dalam membantu memudahkan siswa dalam proses pembelajaran. Penyajian Komik Saku Akuntansi menampilkan banyak gambar dan warna sehingga memberikan tampilan yang menarik dan mengesankan. Bahan pembelajaran merupakan salah satu sumber belajar yang dapat dibuat dalam berbagai bentuk antara lain; dalam bentuk media cetak seperti buku, modul, *handout*, ataupun dalam bentuk media visual.

Berdasarkan observasi peneliti pada tanggal 1 Juni–10 September 2014 proses Pembelajaran Akuntansi yang berlangsung di SMK Negeri 1 Tempel di kelas X AK 1, X AK 2 dan X AK 3 pada mata pelajaran Produktif Akuntansi dengan Standar Kompetensi Mengelola Dokumen Transaksi materi Persamaan Dasar Akuntansi masih banyak siswa yang merasa bosan dan tidak tertarik dengan strategi pembelajaran maupun media yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan mata pelajaran Produktif Akuntansi dengan Standar Kompetensi Mengelola Dokumen Transaksi khususnya materi Persamaan Dasar Akuntansi. Padahal, mata pelajaran Produktif Akuntansi dengan Standar Kompetensi Mengelola Dokumen Transaksi materi Persamaan Dasar Akuntansi adalah salah satu mata pelajaran yang belum pernah dipelajari sebelumnya oleh siswa meskipun siswa adalah jurusan akuntansi. Menurut Depdiknas (2003: 6), akuntansi merupakan bahan kajian mengenai suatu sistem untuk menghasilkan informasi berkenaan dengan

transaksi keuangan. Informasi tersebut dapat digunakan dalam rangka pengambilan keputusan dan tanggung jawab di bidang keuangan baik oleh akuntansi perusahaan, pemerintahan (akuntansi pemerintahan), ataupun akuntansi publik. Mata pelajaran akuntansi yang diajarkan di kelas X Akuntansi sekolah menengah kejuruan adalah mata pelajaran baru yang belum pernah dipelajari sebelumnya. Kesan pertama bagi siswa yang sebelumnya belum pernah belajar tentang akuntansi penting agar kedepannya siswa bisa merasa menyenangkan atau sebaliknya, siswa merasa kesulitan terlebih materi persamaan dasar akuntansi di jurusan Akuntansi penting adanya sebagai dasar pelajaran akuntansi yang selanjutnya. Oleh karena itu, perlu adanya media pembelajaran yang tepat dengan tampilan yang menarik dan menyenangkan sehingga menimbulkan minat dalam diri siswa sehingga mendapat kesan yang baik, menyenangkan, memudahkan dan tidak membosankan.

Berdasarkan observasi peneliti pada tanggal 1 Februari – 1 Maret 2015 proses Pembelajaran Akuntansi yang berlangsung di SMK Negeri 1 Tempel masih menggunakan media yang terbatas pada buku teks, papan tulis dan LKS (Lembar Kegiatan Siswa) yang tidak terlepas dari kurangnya sarana dan prasarana yang mendukung proses pembelajaran di ruang kelas. Buku teks/pegangan di SMK Negeri 1 Tempel masih terbatas yang tersedia buku teks/pegangan yang digunakan dirasa kurang menarik bagi siswa dikarenakan penampilan yang kurang menarik, kalimat terlalu panjang, serta ukuran buku teks yang kurang praktis untuk dibawa kemana saja menjadikan siswa kurang

tertarik dalam membaca maupun mempelajari buku teks. Siswa tidak memiliki referensi lain di luar buku teks dan LKS yang dapat membantu siswa untuk belajar secara mandiri. Metode pembelajaran yang digunakan di SMK Negeri 1 Tempel masih menggunakan metode pembelajaran ceramah dan konvensional sehingga siswa merasa bosan dan mengalihkan kebosanan dengan membuat gaduh, bercermin, memainkan *gadget*, berdiskusi sendiri dengan temannya, dan tidak memperhatikan pendidik yang sedang mengajar. Oleh karena itu, peneliti memilih KOMIKUS (Komik Saku Akuntansi) sebagai salah satu alternatif sumber belajar yang materinya diinterpretasikan dalam gambar berupa Komik Saku Akuntansi dengan bahasa dan materi yang lebih mudah dipahami oleh siswa dan dengan ukuran yang mudah dibawa kemana saja yang dapat mempermudah siswa untuk membawanya.

Media komik diharapkan dapat mendukung proses pembelajaran menjadi lebih inspiratif, menyenangkan, menantang, dan memotivasi siswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti mengajukan judul “Pengembangan KOMIKUS (Komik Saku Akuntansi) sebagai Media Pembelajaran Akuntansi pada Materi Pokok Persamaan Dasar Akuntansi untuk Siswa Kelas X Ak 3 di SMK Negeri 1 Tempel Tahun Ajaran 2014/2015”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Proses Pembelajaran Akuntansi yang berlangsung di SMK Negeri 1 Tempel di kelas X AK 1, X AK 2 dan X AK 3 pada mata pelajaran Produktif Akuntansi dengan Standar Kompetensi Mengelola Dokumen Transaksi materi Persamaan Dasar Akuntansi masih banyak siswa yang merasa bosan dan tidak tertarik dengan strategi pembelajaran maupun media yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi khususnya mata pelajaran Produktif Akuntansi dengan Standar Kompetensi Mengelola Dokumen Transaksi khususnya materi Persamaan Dasar Akuntansi.
2. Proses Pembelajaran Akuntansi yang berlangsung di SMK Negeri 1 Tempel masih menggunakan media yang terbatas pada buku teks, papan tulis dan LKS (Lembar Kegiatan Siswa) yang tidak terlepas dari kurangnya sarana dan prasarana yang mendukung proses pembelajaran di ruang kelas. Buku teks/pegangan di SMK Negeri 1 Tempel masih terbatas yang tersedia buku teks/pegangan yang digunakan dirasa kurang menarik bagi siswa dikarenakan penampilan yang kurang menarik, kalimat terlalu panjang, serta ukuran buku teks yang kurang praktis untuk dibawa kemana saja menjadikan siswa kurang tertarik dalam membaca maupun mempelajari buku teks.
3. Siswa tidak memiliki referensi lain di luar buku teks dan LKS yang dapat membantu siswa untuk belajar secara mandiri.
4. Metode pembelajaran yang digunakan di SMK Negeri 1 Tempel masih menggunakan metode pembelajaran ceramah dan konvensional sehingga

siswa merasa bosan dan mengalihkan kebosanan dengan membuat gaduh, bercermin, memainkan gadget, berdiskusi sendiri dengan temannya, dan tidak memperhatikan pendidik yang sedang mengajar.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, peneliti perlu membatasi permasalahan yang akan diteliti agar lebih terarah dan terfokus. Maka penelitian ini memfokuskan permasalahan pada Pengembangan KOMIKUS (Komik Saku Akuntansi) dengan bentuk badan usaha berupa Perusahaan Jasa sebagai Media Pembelajaran pada Materi Pokok Persamaan Dasar Akuntansi untuk siswa SMK kelas X Ak 3 di SMK Negeri 1 Tempel Tahun Ajaran 2014/2015 kabupaten Sleman provinsi DIY.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, maka dalam penelitian ini peneliti akan mencoba mengembangkan KOMIKUS (Komik Saku Akuntansi) Sebagai Media Pembelajaran Akuntansi pada Materi Pokok Persamaan Dasar Akuntansi. Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana pengembangan KOMIKUS (Komik Saku Akuntansi) sebagai media pembelajaran akuntansi pada Materi Pokok Persamaan Dasar Akuntansi untuk Siswa Kelas X Ak 3 di SMK Negeri 1 Tempel Tahun Ajaran 2014/2015?

2. Bagaimana respon siswa mengenai media pembelajaran berbentuk KOMIKUS (Komik Saku Akuntansi)?
3. Bagaimana pengaruh penggunaan KOMIKUS (Komik Saku Akuntansi) terhadap peningkatan hasil belajar Akuntansi siswa kelas X AK 3 di SMK Negeri 1 Tempel Tahun Ajaran 2014/2015?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan di atas, maka penelitian ini bertujuan:

1. Mengembangkan KOMIKUS (Komik Saku Akuntansi) sebagai Media Pembelajaran Akuntansi pada Materi Pokok Persamaan Dasar Akuntansi untuk Siswa Kelas X Ak 3 di SMK Negeri 1 Tempel Tahun Ajaran 2014/2015.
2. Mengetahui respon siswa mengenai media pembelajaran berbentuk KOMIKUS (Komik Saku Akuntansi).
3. Mengetahui pengaruh penggunaan KOMIKUS (Komik Saku Akuntansi) terhadap peningkatan hasil belajar Akuntansi siswa kelas X AK 3 di SMK Negeri 1 Tempel Tahun Ajaran 2014/2015.

F. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian pengembangan ini adalah:

1. KOMIKUS (Komik Saku Akuntansi) yang sesuai dengan mata pelajaran Produktif Akuntansi dengan Standar Kompetensi Mengelola Dokumen Transaksi materi pokok Persamaan Dasar Akuntansi yang dipelajari siswa.
2. KOMIKUS (Komik Saku Akuntansi) yang memuat gambar berwarna dan menarik dengan alur cerita tentang kehidupan sehari-hari yang mendukung kemudahan siswa dalam memahami mata pelajaran Produktif Akuntansi dengan Standar Kompetensi Mengelola Dokumen Transaksi materi pokok Persamaan Dasar Akuntansi.
3. KOMIKUS (Komik Saku Akuntansi) mampu membuat pembelajaran akuntansi lebih menarik, berkesan, dan menyenangkan bagi siswa.
4. KOMIKUS (Komik Saku Akuntansi) yang berbentuk Buku Saku dapat digunakan untuk pembelajaran akuntansi di dalam kelas maupun pembelajaran di luar kelas yang dilakukan secara mandiri oleh siswa terlebih dengan ukuran komik yang dapat mempermudah siswa dalam penggunaan dan penyimpanannya.

G. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat dari segi teoritis dan praktis dengan uraian sebagai berikut:

1. Secara Teoritis

- a. Manfaat teoritis dalam penelitian ini berupa sumbangan teori yang terkait dengan pengembangan KOMIKUS (Komik Saku Akuntansi)

sebagai media pembelajaran akuntansi pada materi pokok Persamaan Dasar Akuntansi untuk siswa kelas X Akuntansi SMK.

- b. Penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi bagi ilmu pengetahuan khususnya bidang Pendidikan.
- c. Penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai acuan dan bahan pertimbangan bagi penelitian dan peneliti selanjutnya.

2. Secara Praktis

a. Bagi Guru

- 1) Memberi motivasi dan memacu kreativitas guru untuk mengembangkan dan menerapkan media pembelajaran Akuntansi yang menarik, menyenangkan, dan mengesankan.
- 2) Sebagai media pembelajaran bagi guru untuk mengajarkan materi Akuntansi.
- 3) Memberikan wawasan tambahan kepada guru mengenai alternatif media pembelajaran akuntansi yang dapat membuat proses pembelajaran menjadi menyenangkan, menarik, dan mengesankan bagi siswa.
- 4) Meningkatkan motivasi bagi pendidik untuk menerapkan media pembelajaran yang lebih variatif sehingga siswa tidak cepat merasa jenuh.

b. Bagi Siswa

- 1) Meningkatkan motivasi dalam belajar akuntansi dengan kemudahan proses pemahaman yang ada pada media

pembelajaran Akuntansi berupa KOMIKUS (Komik Saku Akuntansi).

- 2) Memudahkan siswa dalam proses belajar mandiri di luar kelas karena KOMIKUS (Komik Saku Akuntansi) mudah dalam penyimpanan dan penggunaan.
 - 3) Membantu siswa dalam mempelajari materi pokok persamaan dasar akuntansi (PDA).
 - 4) Meningkatkan tingkat motivasi dan prestasi siswa pada materi pokok persamaan dasar akuntansi (PDA) khususnya dan Mata Pelajaran Akuntansi pada umumnya.
- c. Bagi Sekolah/Instansi
- 1) Sebagai media informasi mengenai perkembangan siswa dalam pembelajaran Akuntansi.
 - 2) Sebagai pertimbangan sekolah untuk pengadaan fasilitas belajar yang lebih inovatif dan kreatif bagi siswa.

H. Asumsi dan Batasan Pengembangan

1. Asumsi Pengembangan

Asumsi Pengembangan Media Pembelajaran berbentuk KOMIKUS (Komik Saku Akuntansi) ini adalah:

- a. KOMIKUS (Komik Saku Akuntansi) yang disusun merupakan media pembelajaran alternatif yang dapat digunakan di dalam kelas maupun di luar kelas secara mandiri oleh siswa terlebih dengan ukuran buku

saku sehingga dapat mempermudah siswa dalam penggunaan dan penyimpanannya.

- b. Validator memiliki pandangan yang sama mengenai kriteria kualitas/kelayakan komik akuntansi yang baik. Validator dalam penelitian ini terdiri dari 1 orang ahli materi, 2 orang ahli media, dan 1 orang guru praktisi pembelajaran Akuntansi SMK.

2. Batasan Pengembangan

Batasan Pengembangan Media Pembelajaran berbentuk KOMIKUS (Komik Saku Akuntansi) ini adalah:

- a. Materi yang terdapat pada Media Pembelajaran berbentuk KOMIKUS (Komik Saku Akuntansi) berdasarkan standar isi, standar kompetensi, kompetensi dasar untuk materi Persamaan Dasar Akuntansi dengan studi kasus badan usaha berupa Perusahaan Jasa.
- b. KOMIKUS (Komik Saku Akuntansi) digunakan khusus siswa SMK kelas X Akuntansi.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Pembelajaran Akuntansi

a. Hakekat Belajar dan Pembelajaran

Belajar dan pembelajaran adalah dua hal yang saling berkaitan satu sama lain. Belajar adalah proses yang sangat kompleks yang terjadi pada sepanjang hidup setiap manusia karena adanya interaksi dengan lingkungan sekitarnya. Proses belajar ini akan menimbulkan perubahan tingkah laku karena adanya perubahan tingkat pengetahuan, keterampilan, atau sikap seseorang (Azhar Arsyad, 2011: 1). Menurut Oemar Hamalik (2007: 27) belajar adalah modifikasi atau memperteguh kelakuan melalui pengalaman. Sedangkan menurut Mulyana, pembelajaran pada hakekatnya merupakan interaksi antara siswa dengan lingkungan sehingga terjadi perubahan perilaku kearah yang lebih baik (Ismail, 2008: 9-10).

Pembelajaran menurut UU No.20 Tahun 2003 Sistem Pendidikan Nasional adalah proses interaksi siswa dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran dalam Sugihartono, dkk. (2007: 114-115) memiliki ciri-ciri yaitu sebagai berikut: 1) Menyediakan pengalaman belajar; 2) Menyediakan berbagai alternatif pengalaman belajar; 3) Mengintegrasikan pembelajaran dengan situasi yang realistis dan relevan dengan

melibatkan pengalaman konkrit; 4) Mengintegrasikan pembelajaran sehingga memungkinkan terjadinya transmisi sosial yaitu terjadinya interaksi dan kerjasama seseorang dengan orang lain atau lingkungannya; 5) Memanfaatkan media termasuk komunikasi lisan dan tertulis sehingga pembelajaran lebih efektif; 6) Melibatkan siswa secara emosional dan sosial sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan siswa termotivasi untuk belajar.

b. Pengertian Akuntansi

Menurut AAA (*American Accounting Association*) dalam Kardiman, dkk. (2009: 2) akuntansi adalah proses pengidentifikasian, pengukuran, dan penyampaian informasi ekonomi yang memungkinkan dilakukannya penelitian dan keputusan yang tepat bagi para pemakai informasi tersebut. Akuntansi menurut James M. Reeve (2009: 9) adalah suatu sistem informasi yang menyediakan laporan untuk para pemangku kepentingan mengenai aktivitas dan kondisi ekonomi perusahaan. Menurut Depdiknas (2003: 6), akuntansi merupakan bahan kajian mengenai suatu sistem untuk menghasilkan informasi berkenaan dengan transaksi keuangan. Informasi tersebut dapat digunakan dalam rangka pengambilan keputusan dan tanggung jawab di bidang keuangan baik oleh pelaku ekonomi swasta (akuntansi perusahaan), pemerintahan (akuntansi pemerintahan), ataupun organisasi masyarakat lainnya (akuntansi publik).

Akuntansi merupakan proses kegiatan pengikhtisaran, pengidentifikasian, pengukuran, penganalisaan, pencataan, dan pengkomunikasian informasi ekonomi (Kardiman, 2010: 6). Akuntansi menurut Sony Warsono, dkk. (2009: 2) adalah proses sistematis untuk mengolah transaksi menjadi informasi keuangan yang bermanfaat bagi para penggunanya. Dari pengertian beberapa ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa akuntansi adalah proses sistematis yang diawali dari identifikasi, pengukuran transaksi kemudian dilaporkan dalam bentuk informasi yang digunakan oleh para pengguna untuk pengambilan keputusan. Dari beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran akuntansi adalah suatu proses belajar siswa dengan berinteraksi dengan pendidik, lingkungan, dan sarana-sarana pendukung yang diharapkan dapat merubah perilaku ke arah yang lebih baik dan mencapai tujuan pembelajaran mengenai bahan ajar tentang sistem yang mengkaji transaksi keuangan dalam bentuk informasi yang digunakan oleh para pengguna untuk pengambilan keputusan.

c. Ruang Lingkup Mata Pelajaran Produktif Akuntansi dengan Standar Kompetensi Mengelola Dokumen Transaksi Siswa Kelas X Akuntansi

Berikut materi pokok dalam ruang lingkup mata pelajaran Produktif Akuntansi dengan Standar Kompetensi Mengelola Dokumen Transaksi di SMK kelas X Akuntansi Semester I:

- 1) Mengenal Ruang Lingkup Akuntansi, meliputi mendeskripsikan pengertian akuntansi, mengidentifikasi bidang-bidang akuntansi, pemakai informasi akuntansi, profesi informasi akuntansi, prinsip-prinsip informasi akuntansi, dan jenis-jenis perusahaan.
- 2) Mengidentifikasi Dokumen Transaksi, meliputi mendeskripsikan pengertian transaksi keuangan, mengidentifikasi jenis-jenis transaksi keuangan, jenis-jenis bukti transaksi keuangan, pihak-pihak yang membuat bukti transaksi, menganalisis bukti transaksi, dan membuat bukti transaksi.
- 3) Memproses Dokumen Transaksi dalam Persamaan Dasar Akuntansi, meliputi mendeskripsikan pengertian persamaan dasar akuntansi, mengidentifikasi unsur-unsur persamaan dasar akuntansi, mendeskripsikan bentuk persamaan dasar akuntansi, mendeskripsikan pengertian harta, utang dan modal, mengidentifikasi pengaruh, transaksi keuangan terhadap persamaan dasar akuntansi, dan mencatat transaksi keuangan dalam persamaan dasar akuntansi.
- 4) Memproses Dokumen Transaksi menjadi laporan Keuangan, meliputi mendeskripsikan pengertian laporan keuangan, mendeskripsikan pengertian neraca, mendeskripsikan pengertian laporan laba rugi, mendeskripsikan pengertian laporan perubahan modal, menyusun laporan keuangan, dan mengarsip dokumen.

Kompetensi Dasar untuk mata pelajaran Produktif Akuntansi dengan Standar Kompetensi Mengelola Dokumen Transaksi materi pokok Persamaan Dasar Akuntansi (PDA) untuk siswa SMK kelas X Akuntansi.

Tabel 1. Kompetensi Dasar dan Indikator materi pokok Persamaan Dasar Akuntansi

Kompetensi Dasar	Indikator
1) Memproses Dokumen Transaksi dalam Persamaan Dasar Akuntansi	1) Mendeskripsikan pengertian persamaan dasar akuntansi 2) Mengidentifikasi unsur-unsur persamaan dasar akuntansi 3) Mendeskripsikan bentuk persamaan dasar akuntansi 4) Mendeskripsikan pengertian harta, utang dan modal 5) Mengidentifikasi pengaruh transaksi keuangan terhadap persamaan dasar akuntansi 6) Mencatat transaksi keuangan dalam persamaan dasar akuntansi

Sumber: Data KD dan Indikator dimodifikasi peneliti (2014)

d. Produktif Akuntansi dengan Standar Kompetensi Mengelola Dokumen Transaksi

Kompetensi dasar yang akan diambil dari Mata Pelajaran Produktif Akuntansi dengan Standar Kompetensi Mengelola Dokumen Transaksi adalah Memproses Dokumen Transaksi dalam Persamaan Dasar Akuntansi dengan kata lain menjelaskan persamaan dasar akuntansi dan menyusun persamaan dasar akuntansi. Persamaan dasar akuntansi memberikan sebuah kerangka dasar untuk pencatatan pada perusahaan jasa sebagai akibat transaksi-transaksi yang

dilakukan. Kerangka dasar ini memberikan landasan bagi sistem akuntansi dari perusahaan dengan skala usaha terkecil. Persamaan tersebut dikenal sebagai persamaan akuntansi (*accounting equation*). Sumber daya yang dimiliki oleh perusahaan disebut harta/aktiva (*assets*). Contoh-contoh aktiva mencakup kas, tanah, pabrik dan peralatan. Hak atau klaim atas *property* biasanya dibagi menjadi dua jenis utama: (1) hak kreditor dan (2) hak pemilik. Hak kreditor memperlihatkan utang perusahaan yang disebut kewajiban (*liabilities*). Hak pemilik disebut ekuitas pemilik (*owner equity*). Biaya adalah pengorbanan untuk memperoleh penghasilan. Pendapatan adalah bertambahnya aktiva perusahaan. Hubungan kerangka dasar akuntansi dapat dinyatakan dalam persamaan sebagai berikut:

$$\text{Aktiva} = \text{Kewajiban/Utang} + \text{Ekuitas Pemilik/Modal}$$

$$A = U + M$$

atau

$$\text{Aktiva} = \text{Utang} + \text{Modal} + \text{Pendapatan} - \text{Biaya}$$

$$A = U + M + P - B$$

Harta (*assets*) merupakan sumberdaya yang dimiliki oleh perusahaan yang akan memberikan nilai ekonomis pada masa yang akan datang. Contoh:

- 1) Harta (*assets*)
- 2) Kas (*cash*)

- 3) Piutang usaha (*account receivable*)
- 4) Piutang wesel (*notes receivable*)
- 5) Perlengkapan (*supplies*)
- 6) Biaya dibayar dimuka (*prepaid expenses*)
- 7) Tanah (*land*)
- 8) Gedung (*building*)
- 9) Peralatan (*equipment*)
- 10) Mesin (*machine*)

Utang (*liability*) merupakan hak (klaim) terhadap harta dari pihak selain pemilik. Contoh:

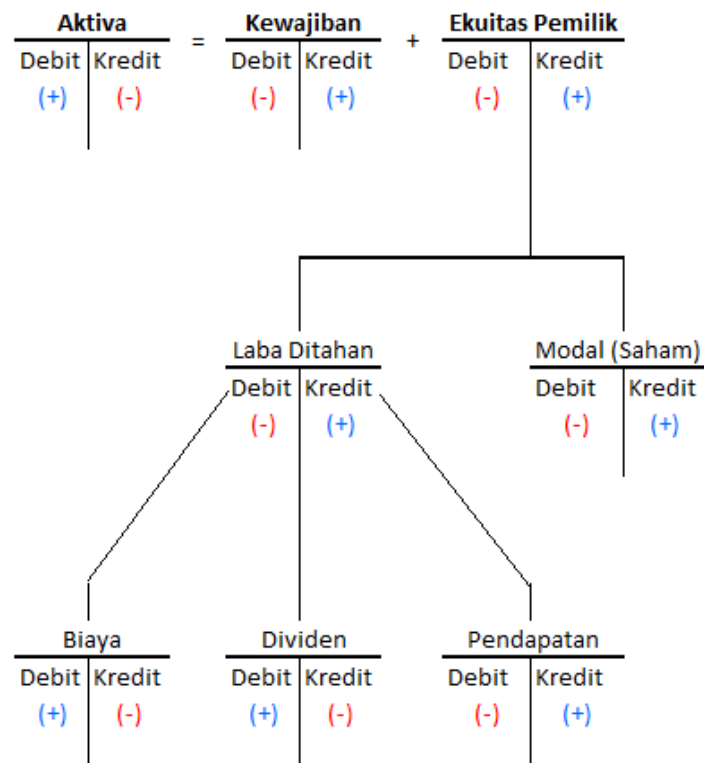
- 1) Utang usaha (*accounts payable*)
- 2) Utang wesel (*notes payable*)
- 3) Utang gaji (*salary payable*)
- 4) Utang bunga (*interest payable*)
- 5) Utang sewa (*rent payable*)
- 6) Utang pajak (*tax payable*)
- 7) Utang Obligasi (*bonds payable*)
- 8) Utang sewa guna usaha (*lease obligation*)

Modal (*owners equity*) merupakan Dipengaruhi oleh:

- 1) *Revenues*
- 2) *Expenses*
- 3) *Investment*
- 4) *Prive/ drawing/ withdrawal*

Pengaruh Transaksi Keuangan terhadap Persamaan Dasar Akuntansi yaitu pada setiap transaksi keuangan akan memengaruhi posisi keuangan perusahaan, dengan adanya transaksi dapat memengaruhi pada kelompok aktiva saja atau bisa juga memengaruhi pasiva saja atau bahkan memengaruhi aktiva dan pasiva secara bersamaan. Artinya setiap perubahan akan menunjukkan perubahan secara berpasangan baik antara harta dengan harta, antara harta dengan utang atau antara harta dengan modal, oleh karena itu pencatatannya dinamakan sistem akuntansi berpasangan (*double entry accounting system*). Menganalisis dan mencatat transaksi, yaitu:

- 1) Membaca dengan cermat uraian transaksi untuk menentukan apakah akun asset, kewajiban, ekuitas pemilik, pendapatan, biaya, atau prive yang dipengaruhi oleh transaksi tersebut.
- 2) Untuk masing-masing akun yang terpengaruh oleh transaksi itu, tentukan apakah akun tersebut mengalami kenaikan atau penurunan.
- 3) Menentukan apakah setiap kenaikan atau penurunan tersebut dicatat sebagai debit atau kredit.
- 4) Mencatat transaksi dengan menggunakan ayat jurnal.
- 5) Melakukan *posting* ayat jurnal secara periodik ke dalam akun terkait dalam buku besar.
- 6) Menyusun daftar saldo yang belum disesuaikan pada akhir periode.



Gambar 1. Aturan Debit Kredit

Sumber: Pengantar Akuntansi Buku 2 Reeve (2010)

2. Sumber Belajar

a. Definisi Sumber Belajar

Sumber belajar adalah suatu sistem yang terjadi dari sekumpulan bahan/situasi yang dikumpulkan secara sengaja dan dibuat agar memungkinkan siswa belajar secara individu (Fatah Syukur, 2008).

b. Klasifikasi Sumber Belajar

Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (2009: 80) mengklasifikasikan sumber belajar menjadi:

- 1) Sumber belajar cetak antara lain buku, majalah, brosur, koran, poster, komik, denah dan lain-lain.
- 2) Sumber belajar noncetak antara lain slide, film, video dan lain-lain.
- 3) Sumber belajar yang berbentuk fasilitas antara lain perpustakaan, ruang belajar, lapangan olah raga, studio dan lain-lain.

Klasifikasi sumber belajar yang lebih detail baik yang dirancang maupun yang digunakan menurut Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (2007: 79-80) adalah sebagai berikut:

- 1) Pesan (*message*) adalah informasi yang harus disalurkan oleh komponen lain dalam bentuk ide, fakta, pengertian, data. Contohnya; cerita rakyat, dongeng, dan nasihat.
- 2) Manusia (*people*) adalah orang yang menyimpan informasi atau menyalurkan informasi, tidak termasuk yang menjalankan fungsi pengembangan pengolahan sumber belajar. Contohnya; pembicara, actor dan narasumber.
- 3) Bahan (*materials*) adalah sesuatu yang biasa disebut media/*software* yang mengandung pesan untuk disajikan melalui pemakaian alat. Contohnya; transparansi, film, *slides*, buku, gambar, relief, candi, peralatan teknik dan lain-lain.
- 4) Peralatan (*device*) adalah sesuatu yang disebut media/*hardware* yang menyalurkan pesan untuk disajikan yang ada di dalam *software*. Contohnya; OHP, proyektor, TV, kamera, papan tulis, generator, mesin dan lain-lain.

- 5) Teknik dan metode (*technique and methode*) adalah prosedur yang disiapkan dalam mempergunakan bahan pelajaran, peralatan, situasi dan orang yang menyampaikan pesan. Contohnya; permainan, ceramah, diskusi, simulasi, kuliah dan lain-lain.
- 6) Lingkungan (*setting*) adalah situasi disekitar dimana pesan disalurkan/ditransmisikan. Contohnya; ruangan kelas, studio, perpustakaan, auditorium, taman dan lain-lain.

Sumber belajar yang peneliti kembangkan dalam penelitian ini adalah pengembangan media pembelajaran akuntansi berbentuk komik dengan bentuk buku saku dengan ukuran a6 (10,5 cm x 14,8 cm)

3. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media secara harfiah dapat diartikan perantara atau pengantar. Robert Hanick dalam Azhar Arsyad (2011: 4) mendefinisikan media adalah suatu yang membawa informasi antara sumber (*source*) dan penerima (*receiver*) informasi. Sedangkan menurut Dayton dalam Azhar Arsyad (2011: 4) mengemukakan bahwa peran media dalam proses komunikasi adalah sebagai alat pengirim (*transfer*) yang mentransmisikan pesan dari pengirim (*sender*) kepada penerima pesan atau informasi (*receiver*).

Gagne Briggs (dalam Arsyad, 2006: 4), berpendapat bahwa media pembelajaran merupakan alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran. Media pembelajaran tersebut dapat berupa buku, tape recorder, kaset video, film, slide, foto, gambar, televisi, dan komputer.

b. Manfaat Media Pembelajaran

Menurut Arsyad (2006: 25-27), media pembelajaran dapat memberikan manfaat dalam proses belajar mengajar sebagai berikut:

- 1) Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
- 2) Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
- 3) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu.
- 4) Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat dan lingkungannya

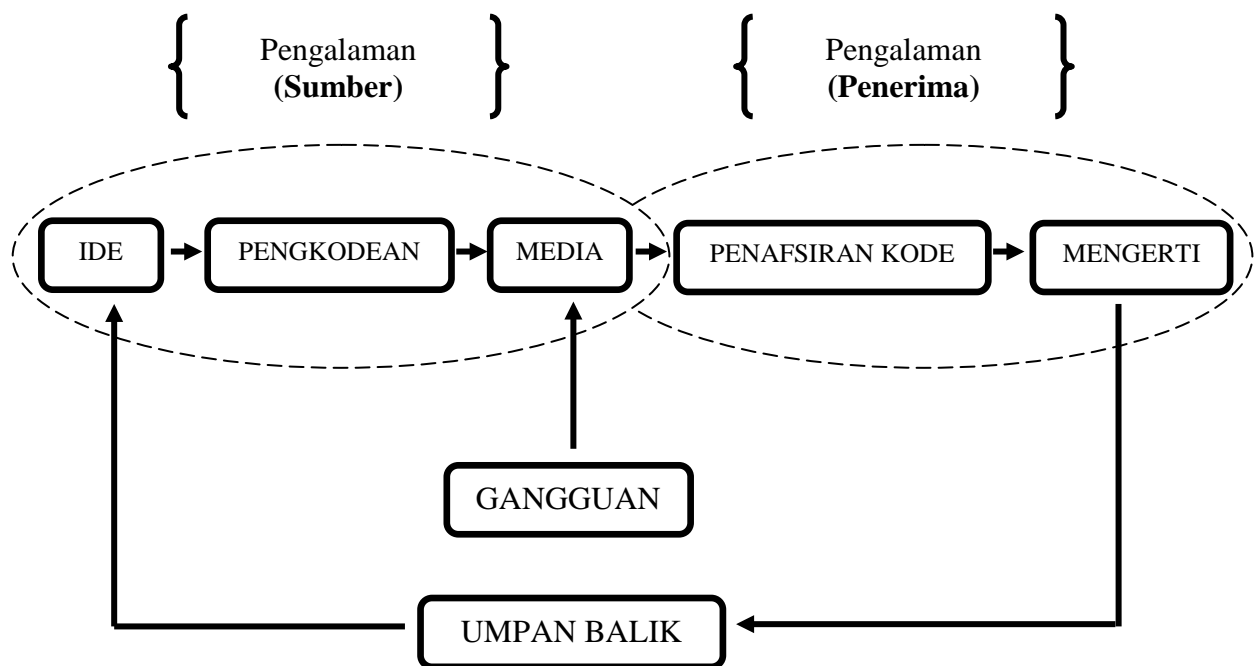
c. Klasifikasi Media Pembelajaran

Menurut Seels dan Richey dalam Azhar Arsyad (2011: 29), media dapat diklasifikasikan menjadi empat kelompok sebagai berikut:

- 1) Media Hasil Teknologi Cetak yang dihasilkan melalui proses percetakan mekanis atau fotografis.
- 2) Media Hasil Teknologi Audio-Visual yang dihasilkan dengan menggunakan mesin-mesin mekanis dan elektronik untuk menyajikan pesan-pesan audio-visual.
- 3) Media Hasil Teknologi yang Berdasarkan Komputer yang dihasilkan melalui penggunaan sumber-sumber yang berbasis mikro-prosesor.
- 4) Media Hasil Gabungan Teknologi Cetak dan Komputer yang menggabungkan pemakaian beberapa bentuk media yang dikendalikan oleh komputer.

d. Posisi Media Pembelajaran

Media Pembelajaran mempunyai posisi yang sangat penting dalam komponen sistem pembelajaran karena dalam proses pembelajaran terdapat interaksi/komunikasi yang berlangsung dalam suatu sistem pembelajaran. Media pembelajaran merupakan komponen integral dalam suatu sistem pembelajaran. Tanpa media pembelajaran maka interaksi/komunikasi tidak dapat berlangsung secara maksimal. Berikut gambar tentang posisi media pembelajaran sebagai komponen komunikasi, yaitu:



Gambar 2. Posisi Media Pembelajaran
Sumber: I Wayan Satyasa (2007: 4)

e. Prinsip Pemilihan Media

Menurut Setyosari (2008: 22), menghasilkan suatu produk media pembelajaran yang baik diperlukan prinsip dalam pemilihan media sebagai berikut:

- 1) Identifikasi ciri-ciri media yang diperhatikan sesuai dengan kondisi, unjuk kerja (*performace*) atau tingkat setiap tujuan pembelajaran.
- 2) Identifikasi karakteristik siswa (pembelajar) yang memerlukan media pembelajaran khusus.
- 3) Identifikasi karakteristik lingkungan belajar berkenaan dengan media pembelajaran yang akan digunakan.

- 4) Identifikasi pertimbangan praktis yang memungkinkan media mana yang mudah dilaksanakan.

Identifikasi faktor ekonomi dan organisasi yang menentukan kemudahan penggunaan media pembelajaran.

4. Media Pembelajaran Berbentuk Komik

a. Definisi Komik

McCloud (2008: 20) mendefinisikan komik sebagai gambar-gambar dan lambang-lambang yang teratur dalam urutan tertentu, bertujuan untuk memberikan informasi dan atau mencapai tanggapan estetis dari pembaca.

Komik dalam etimologi bahasa Indonesia berasal dari kata “*comic*” yang kurang lebih secara sematik berarti lucu, lelucon (M. S. Gumelar, 2011: 2). Sedangkan menurut Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (2005: 64) memberikan definisi komik adalah suatu bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat dihubungkan dengan gambar untuk memberikan hiburan kepada para pembacanya. Jadi, menurut pendapat peneliti, komik adalah media yang bisa menyampaikan suatu cerita dengan visualisasi atau ilustrasi gambar (cerita bergambar) yang disusun secara beruntut sehingga mampu menarik minat siswa untuk belajar dan mudah memahami isinya.

b. Jenis-jenis Komik

Menurut Aziz Safa (2009), jenis-jenis komik meliputi:

1) Kartun/Karikatur (*Cartoon*)

Kartun yang hanya berupa satu tampilan saja, dengan beberapa gambar yang dipadu dengan tulisan-tulisan.

2) Komik Potongan (*Comic Strip*)

Komik ini berbentuk penggalan-penggalan gambar yang disusun/dirangkai menjadi sebuah alur cerita pendek. Namun isi ceritanya tidak terpaku harus selesai pada satu kali terbitan namun dapat juga dijadikan suatu cerita bersambung/berseri.

3) Buku Komik (*Comic Book*)

Rangkaian gambar-gambar, tulisan dan balon kata yang membentuk cerita yang dikemas dalam bentuk sebuah buku. Buku Komik ini sering disebut juga sebagai komik cerita pendek.

4) Komik Tahunan (*Comic Annual*)

Bila pembuat komik sudah dalam tingkat penerbit besar, penerbit akan secara teratur (misalkan setiap tahun atau beberapa bulan sekali) akan menerbitkan buku-buku komik baik itu cerita putus atau serial. Contohnya; *M&C Gramedia*.

5) Komik Online (*Web Comic*)

Komik yang dipublikasikan melalui *website* atau penggunaan internet dengan biaya yang relatif murah.

Media pembelajaran akuntansi yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah komik dalam bentuk buku saku sehingga Komik Saku Akuntansi dapat digunakan dengan mudah oleh siswa dalam proses pembelajaran baik di dalam maupun di luar kelas.

5. Media Pembelajaran KOMIKUS (Komik Saku Akuntansi)

a. Pengertian Komik Saku Akuntansi

Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (2005: 64) memberikan definisi komik adalah suatu bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat dihubungkan dengan gambar untuk memberikan hiburan kepada para pembacanya. Sedangkan Buku Saku (*Pocket book*) adalah buku dengan ukuran yang kecil, ringan, bisa disimpan di saku dan praktis untuk dibawa serta dibaca (Sulistiyani, 2013). Buku saku adalah suatu buku yang berukuran kecil yang berisi suatu informasi (Setyono, 2013). Jadi, menurut pendapat peneliti, Komik Saku Akuntansi adalah suatu media pembelajaran yang berisi gambar/tokoh dan tulisan yang menceritakan suatu alur cerita tentang mata pelajaran akuntansi dengan ukuran yang berukuran kecil sehingga bisa disimpan di saku dan dapat dibawa kemana saja dengan praktis dan dapat memudahkan dalam penyimpanannya. Sedangkan, media pembelajaran KOMIKUS (Komik Saku Akuntansi) adalah alat/perantara pembelajaran akuntansi berupa komik yang berukuran buku saku yang digunakan

untuk menyampaikan materi pembelajaran akuntansi dengan materi pokok persamaan dasar akuntansi yang dikemas dalam cerita sehari-hari.

b. Manfaat Media Pembelajaran KOMIKUS (Komik Saku Akuntansi)

Pembelajaran yang menyenangkan akan membuat otak siswa berada pada kondisi rileks sehingga pelajaran yang disampaikan melalui komik yang berbentuk saku akan lebih terserap dengan baik. Materi yang dirasa rumit akan lebih dapat diuraikan. Menurut Elis Mediawati, 2011: 70) penggunaan komik memiliki kemampuan untuk menciptakan minat belajar siswa serta membantu siswa dalam mempermudah mengingat materi pelajaran yang dipelajarinya.

Penelitian ini bermaksud untuk membawa nuansa kesenangan yang dapat diciptakan oleh komik di dalam pembelajaran. Penggunaan komik memiliki kemampuan untuk menciptakan minat belajar siswa serta membantu siswa dalam mempermudah mengingat materi pelajaran yang telah dipelajari oleh siswa (Elis Mediawati, 2011: 70). Menurut Riska Dwi dan M. Syaichudin (2010: 78) mengemukakan kelebihan media pembelajaran berbentuk komik sebagai berikut:

- a. Peranan pokok dari buku komik dalam instruksional adalah kemampuannya dalam menciptakan minat siswa.
- b. Membimbing minat baca yang menarik pada siswa, serta melalui bimbingan dari guru, komik dapat berfungsi sebagai jembatan menumbuhkan minat baca.
- c. Komik menambah pembendaharaan kata-kata pembacanya.
- d. Mempermudah anak didik menangkap hal-hal atau rumusan yang abstrak.

- e. Dapat mengembangkan minat baca dan salah satu bidang studi yang lain.
- f. Seluruh jalan cerita komik pada menuju satu hal yang kebaikan atau studi yang lain.

6. Respon Siswa

a. Pengertian Respon Siswa

Menurut kamus ilmiah populer, respon diartikan sebagai reaksi, jawaban, reaksi balik (Pius A Partanto, 1994: 674). Sedangkan menurut Oemar Hamalik (2001: 73) menjelaskan bahwa respon adalah gerakan-gerakan yang terkoordinasi oleh persepsi seseorang terhadap peristiwa-peristiwa luar dalam lingkungan sekitar. Sehingga menurut Bimo Walgito (1986: 65) respon siswa adalah reaksi atau tanggapan yang ditunjukkan siswa dalam proses belajar. Bimo menjelaskan bahwa salah satu cara untuk mengetahui respon seseorang terhadap sesuatu adalah dengan menggunakan angket, karena angket berisi pertanyaan-pertanyaan yang harus dijawab oleh responden (orang yang ingin diselidiki) untuk mengetahui fakta-fakta atau opini-opini. Jadi, menurut pendapat peneliti respon siswa adalah proses timbal balik dan tanggapan dari penerimaan materi pelajaran dan proses pembelajaran yang telah diberikan pendidik kepada siswa.

b. Indikator

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan angket untuk mengetahui respon siswa terhadap KOMIKUS (Komik Saku

Akuntansi) sebagai Media Pembelajaran Materi Pokok Persamaan Dasar Akuntansi, dengan aspek-aspek sebagai berikut:

1. Aspek Materi

Aspek materi yang akan dibahas dalam respon siswa mengenai keefektifan materi dan ketuntasan materi.

2. Aspek Penyajian

Aspek penyajian yang akan dibahas dalam respon siswa mengenai ketertarikan belajar, ketertarikan tokoh, kualitas gambar, kesesuaian bentuk teks/dialog.

3. Aspek Bahasa

Aspek bahasa yang akan dibahas dalam respon siswa mengenai bahasa mudah dipahami, kemudahan pemahaman alur cerita.

4. Kemanfaatan

Aspek bahasa yang akan dibahas dalam respon siswa mengenai kemandirian belajar, ketersampaian konsep, meningkatkan minat belajar.

B. Kajian Penelitian yang Relevan

Beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian yang dilakukan sekarang sekaligus dijadikan rujukan oleh peneliti yaitu:

1. Maharani Dyah Pitaloka (2012) dalam penelitian yang berjudul

“Pengembangan Media Pembelajaran Akuntansi Berbentuk Komik pada Materi Laporan Keuangan Perusahaan Jasa untuk Siswa SMA”. Hasil

dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran berbentuk komik yang dikembangkan layak digunakan digunakan menurut ahli materi dan ahli media. Sedangkan hasil uji coba pada siswa menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan sangat layak digunakan dalam pembelajaran akuntansi. Komik akuntansi yang telah dikembangkan berdasarkan penilaian ahli materi mendapat rata-rata skor 4,33 yang termasuk dalam kategori sangat baik dan layak dijadikan sebagai media pembelajaran alternatif. Kualitas komik akuntansi berdasarkan penilaian dari ahli media mendapatkan rata-rata skor 3,98 atau termasuk dalam kategori baik dan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran alternatif dalam proses pembelajaran. Sedangkan penilaian kualitas komik Akuntansi berdasarkan uji coba lapangan dan penilaian dari siswa, komik Akuntansi mendapatkan rata-rata skor 4,29 atau termasuk dalam kategori sangat baik dan layak digunakan sebagai alternatif media pembelajaran yang dikembangkan pada saat uji coba lapangan berhasil menghasilkan rata-rata nilai tes siswa yaitu 9,53. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran akuntansi yang dikembangkan layak digunakan dalam pembelajaran akuntansi SMA.

Persamaan penelitian yang dilakukan oleh Maharani Dyah Pitaloka dengan penelitian ini adalah jenis media yang dikembangkan yaitu jenis media pembelajaran sama-sama dengan komik akuntansi. Perbedaannya adalah materi yang disajikan oleh penelitian dahulu adalah materi

Laporan Keuangan Perusahaan Jasa sedangkan penelitian ini adalah tentang Persamaan Dasar Akuntansi Perusahaan Jasa. Bentuk ukuran komik pada penelitian yang dilakukan Maharani Dyah Pitaloka adalah ukuran komik biasa yaitu ukuran A5, sedangkan ukuran komik pada penelitian ini adalah ukuran buku saku yaitu ukuran A6. Perbedaan yang lain adalah penelitian Maharani Dyah Pitaloka dilaksanakan di SMA sedangkan penelitian ini dilakukan di SMK.

2. Indriana Mei Listiyani (2012) dalam penelitian yang berjudul *“Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran Akuntansi Pada Kompetensi Dasar Persamaan Dasar Akuntansi untuk Siswa Kelas XI”*. Hasil dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran Komik Akuntansi ini sangat layak untuk digunakan, terbukti dengan skor penilaian oleh ahli materi dengan jumlah 131,11 atau sebesar 87,54% (sangat baik), skor penilaian ahli media jumlah 105,50 atau sebesar 92% (sangat baik) dan skor penilaian oleh praktisi pembelajaran dengan jumlah 169 atau sebesar 99,39% (sangat baik). Pada uji coba lapangan pembelajaran dengan menggunakan komik akuntansi, berhasil meningkatkan rata-rata nilai test siswa dari 51,88 menjadi 92,5. Dengan demikian, media pembelajaran berbentuk komik ini sangat layak digunakan untuk pembelajaran akuntansi di SMA kelas XI.

Persamaan penelitian yang dilakukan oleh Indriana Mei Listiyani dengan penelitian ini adalah jenis media yang dikembangkan yaitu jenis media pembelajaran sama-sama dengan komik akuntansi dengan materi

Persamaan Dasar Akuntansi. Perbedaannya adalah bentuk ukuran komik pada penelitian yang dilakukan Indriana Mei Listiyani adalah ukuran komik biasa yaitu ukuran A5, sedangkan ukuran komik pada penelitian ini adalah ukuran buku saku yaitu ukuran A6 dan penelitian Indriana Mei Listiyani dilaksanakan di SMA sedangkan penelitian ini dilakukan di SMK.

3. Uji Siti Barokah (2014) dalam penelitian yang berjudul “*Pengembangan Komik Digital Berbasis Nilai Karakter Sebagai Media Pembelajaran Akuntansi pada Kompetensi Dasar Menyusun Laporan Keuangan Perusahaan Jasa Untuk SMA Kelas XI*”. Hasil dari penelitian tersebut berdasarkan data kuesioner kemudian dianalisis pada setiap aspek, aspek pembelajaran memperoleh skor rata-rata 1,00, yang artinya media juga dikatakan sangat layak dari aspek pembelajaran. Hasil skor rata-rata pada aspek tampilan adalah 0,75 sehingga termasuk kategori layak. Aspek bahasa mendapatkan skor rata-rata 0,93 sehingga termasuk kategori sangat layak. Aspek grafika mendapatkan skor 0,97 sehingga termasuk kategori sangat layak, termasuk kategori sangat layak. Sedangkan untuk skor rata-rata adalah 0,92 skor sehingga media dikatakan memperoleh respon yang sangat layak. Secara rata-rata semua aspek nilai karakter mengalami penguatan yaitu aspek nilai karakter jujur menguat 13,33 %, aspek nilai karakter mandiri menguat 26,00 %, aspek disiplin menguat 10,00%, aspek kreatif menguat 22,67% dan aspek kerja keras menguat 36,00%.

Persamaan penelitian yang dilakukan oleh Uji Siti Barokah dengan penelitian ini adalah jenis media yang dikembangkan yaitu sama-sama berjenis media pembelajaran akuntansi dengan studi kasus perusahaan jasa. Perbedaannya adalah bentuk komik pada penelitian yang dilakukan Uji Siti Barokah adalah komik digital yaitu ukuran A5, sedangkan ukuran komik pada penelitian ini adalah ukuran buku saku yaitu ukuran A6. Perbedaan yang lain adalah penelitian Uji Siti Barokah dilaksanakan di SMA sedangkan penelitian ini dilakukan di SMK.

C. Kerangka Pikir

Proses Pembelajaran di SMK Negeri 1 Tempel masih menggunakan metode ceramah dan konvensional sehingga siswa merasa bosan dan mengalihkan kebosanan dengan membuat gaduh, bercermin, memainkan *gadget*, berdiskusi sendiri dengan temannya, dan tidak memperhatikan guru yang sedang mengajar. Sarana dan prasarana di SMK Negeri 1 Tempel berupa jaringan internet sekolah masih sangat terbatas dan sulit dimanfaatkan oleh siswa untuk kepentingan proses belajar dan guru dalam proses mengajar dikarenakan masih lemah jaringan internet dalam sekolah tersebut. Terbatasnya ruang komputer dan ketersediaan komputer yang dimiliki sekolah juga dirasa mengganggu guru dan siswa dalam pemanfaatan sarana dan prasarana dalam proses pembelajaran.

Salah satu cara untuk mengatasi adanya fenomena di atas yaitu dengan melibatkan media pembelajaran yang menyenangkan, menarik dan

mengesankan dapat membantu siswa dalam proses belajar, berlatih dan dalam memahami materi dalam bentuk yang lebih nyata. Media pembelajaran dalam penggunaannya dilihat dari fungsi dan peranan media dalam membantu proses pembelajaran, agar pembelajaran yang disampaikan oleh guru dapat dipahami, diterima dan memudahkan siswa dalam mencerna pembelajaran yang diberikan. Untuk memberikan kemudahan siswa dalam memahami dan menerima pembelajaran adalah dengan menarik perhatian siswa.

Suatu media yang baik harus memenuhi berbagai persyaratan baik dari segi tampilan, isi, kemudahan dalam penggunaannya serta mampu membuat siswa lebih mudah dalam memahami konsep materi dan memiliki motivasi yang lebih dalam belajar. Media pembelajaran berbentuk KOMIKUS (Komik Saku Akuntansi) adalah media berbentuk Komik yang berukuran Buku Saku yang membahas Mata Pelajaran Produktif Akuntansi dengan Standar Kompetensi Mengelola Dokumen Transaksi materi pokok Persamaan Dasar Akuntansi (PDA) tersebut siswa dikenalkan dengan pembelajaran akuntansi yang menjadi dasar mempelajari akuntansi secara lebih mendalam.

Pengembangan media pembelajaran berbentuk KOMIKUS (Komik Saku Akuntansi) untuk pembelajaran akuntansi dengan Mata Pelajaran Produktif Akuntansi dengan Standar Kompetensi Mengelola Dokumen Transaksi materi pokok Persamaan Dasar Akuntansi (PDA) dengan indikator, meliputi mengidentifikasi unsur-unsur persamaan dasar akuntansi, mendeskripsikan bentuk persamaan dasar akuntansi, mendeskripsikan pengertian harta, utang dan modal, mengidentifikasi pengaruh transaksi keuangan terhadap

persamaan dasar akuntansi, dan mencatat transaksi keuangan dalam persamaan dasar akuntansi. Penelitian ini menggunakan metode pendekatan penelitian dan pengembangan yang meliputi tahapan berikut; 1) tahap perencanaan, 2) tahap desain produk, 3) tahap pengembangan produk, 4) tahap validasi produk, 5) tahap revisi, 6) tahap uji coba produk, dan 7) tahap analisis dan revisi akhir.

KOMIKUS (Komik Saku Akuntansi) yang akan dihasilkan dengan ukuran A6 panjang 14,8 cm dan lebar 10,5 cm divalidasi oleh 1 ahli materi, 2 ahli media dan 1 guru praktisi akuntansi serta diujicobakan pada siswa. Adanya validasi diharapkan peneliti mendapatkan masukan, saran, dan koreksi tentang KOMIKUS (Komik Saku Akuntansi) yang dikembangkan. Sesuai dengan masukan, saran, dan koreksi tersebut, KOMIKUS (Komik Saku Akuntansi) akan direvisi dan diperbaiki.

D. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan masalah yang telah dirumuskan, pernyataan penelitian untuk penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana prosedur pengembangan KOMIKUS (Komik Saku Akuntansi) pada Mata Pelajaran Produktif Akuntansi dengan Standar Kompetensi Mengelola Dokumen Transaksi materi pokok Persamaan Dasar Akuntansi (PDA)?
2. Bagaimana tahap uji coba terhadap KOMIKUS (Komik Saku Akuntansi) dengan Mata Pelajaran Produktif Akuntansi dengan Standar Kompetensi

Mengelola Dokumen Transaksi materi pokok Persamaan Dasar Akuntansi (PDA)?

3. Bagaimana penilaian ahli materi tentang kelayakan KOMIKUS (Komik Saku Akuntansi) yang dikembangkan dalam penelitian?
4. Bagaimana penilaian ahli media tentang kelayakan KOMIKUS (Komik Saku Akuntansi) yang dikembangkan dalam penelitian?
5. Bagaimana penilaian guru bidang studi akuntansi SMK Negeri 1 Tempel tentang kelayakan KOMIKUS (Komik Saku Akuntansi) yang dikembangkan dalam penelitian?
6. Bagaimana respon siswa SMK Negeri 1 Tempel kelas X AK 3 tentang pengembangan media pembelajaran berupa KOMIKUS (Komik Saku Akuntansi) yang dikembangkan dalam penelitian?

BAB III METODE PENELITIAN

A. Tempat dan Waktu Penelitian

Peneliti mengambil data di SMK Negeri 1 Tempel yang berlokasi di Jalan Magelang Km 17 yang tepatnya beralamat di Jlegongan, Margorejo, Tempel, Sleman, DIY. Waktu pelaksanaan penelitian pada bulan Februari sampai bulan April 2015.

B. Jenis Penelitian

Penelitian berjudul “Pengembangan KOMIKUS (Komik Saku Akuntansi) Sebagai Media Pembelajaran Akuntansi pada Materi Pokok Persamaan Dasar Akuntansi Untuk Siswa Kelas X Ak 3 Di SMK Negeri 1 Tempel Tahun Ajaran 2014/2015” ini menggunakan metode penelitian *Research and Development* (R&D).

Sugiyono (2011: 407) menyatakan bahwa penelitian *Research and Development* merupakan sebuah model penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Lebih lanjut menurut Sugiyono, penelitian *Research and Development* (R&D) digunakan untuk menghasilkan sebuah produk dan diujikeefektifitasnya. Produk yang dihasilkan menurut Sujadi (2003: 164) dapat berupa produk baru maupun produk pengembangan atau penyempurnaan dari produk yang telah ada sebelumnya agar lebih efektif. Penelitian *Research and Development*

(R&D) pada dasarnya merupakan pengembangan produk baik produk baru maupun produk pengembangan.

C. Subjek dan Objek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas X Ak 3 SMK Negeri 1 Tempel Tahun Ajaran 2014/2015 dengan jumlah 30 siswa. Objek penelitian ini adalah efektivitas pengembangan KOMIKUS (Komik Saku Akuntansi) sebagai Media Pembelajaran Akuntansi pada materi pokok Persamaan Dasar Akuntansi untuk Siswa SMK Kelas X Akuntansi.

D. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian ini terdiri dari beberapa tahapan sebagai berikut:

1. Tahap Perencanaan

- a. Menentukan tujuan dan fungsi dari pengembangan media KOMIKUS (Komik Saku Akuntansi). Tujuan dan fungsi tersebut nantinya akan menjadi acuan dalam memilih konten, isi, dan materi yang ada pada KOMIKUS (Komik Saku Akuntansi).
- b. Melakukan analisis terhadap silabus yang terkait. Hasil analisis ini digunakan untuk mengidentifikasi dan menetapkan Standar Kompetensi (SK), Kompetensi Dasar (KD), dan beserta jumlah indikator-indikator materi Persamaan Dasar Akuntansi (PDA) siswa kelas X Akuntansi yang akan dikembangkan.

2. Tahap Desain Produk

Tahap desain produk meliputi kegiatan perancangan bentuk yang akan dimuat dalam media KOMIKUS (Komik Saku Akuntansi) Materi Pokok Persamaan Dasar Akuntansi untuk Siswa Kelas X Akuntansi. Kemudian, mengumpulkan materi yang berkaitan dengan materi persamaan dasar akuntansi (PDA), yang akan disusun dalam konsep penyampaian dan pengorganisasian materi Persamaan Dasar Akuntansi (PDA) yang terkait, jumlah karakter yang ada di dalam KOMIKUS (Komik Saku Akuntansi), jenis karakter yang akan dibuat pada KOMIKUS (Komik Saku Akuntansi) dan alur cerita yang akan dipakai. Setelah itu, peneliti menentukan jenis dan jumlah soal evaluasi yang akan diujikan. Tahap desain produk ini akan menghasilkan produk awal dari KOMIKUS (Komik Saku Akuntansi).

3. Tahap Pengembangan Produk

Tahap pengembangan produk adalah tahap dimana KOMIKUS (Komik Saku Akuntansi) akan dibuat yang berdasarkan desain yang telah dirancang menurut kebutuhan akan media pembelajaran yang menarik, menyenangkan, dan mengesankan serta dapat memudahkan siswa dalam memahami pembelajaran Akuntansi. Terdapat langkah-langkah dalam tahap pengembangan produk yaitu:

- a. Membuat kisi-kisi instrumen penilaian untuk memperoleh data yang berisi kriteria kualitas komik dengan kolom Sangat Baik (5), Baik (4), Cukup (3), Kurang Baik (2), dan Tidak Baik (1) untuk diisi dengan tanda cek list (✓).

- b. Penyusunan KOMIKUS (Komik Saku Akuntansi)

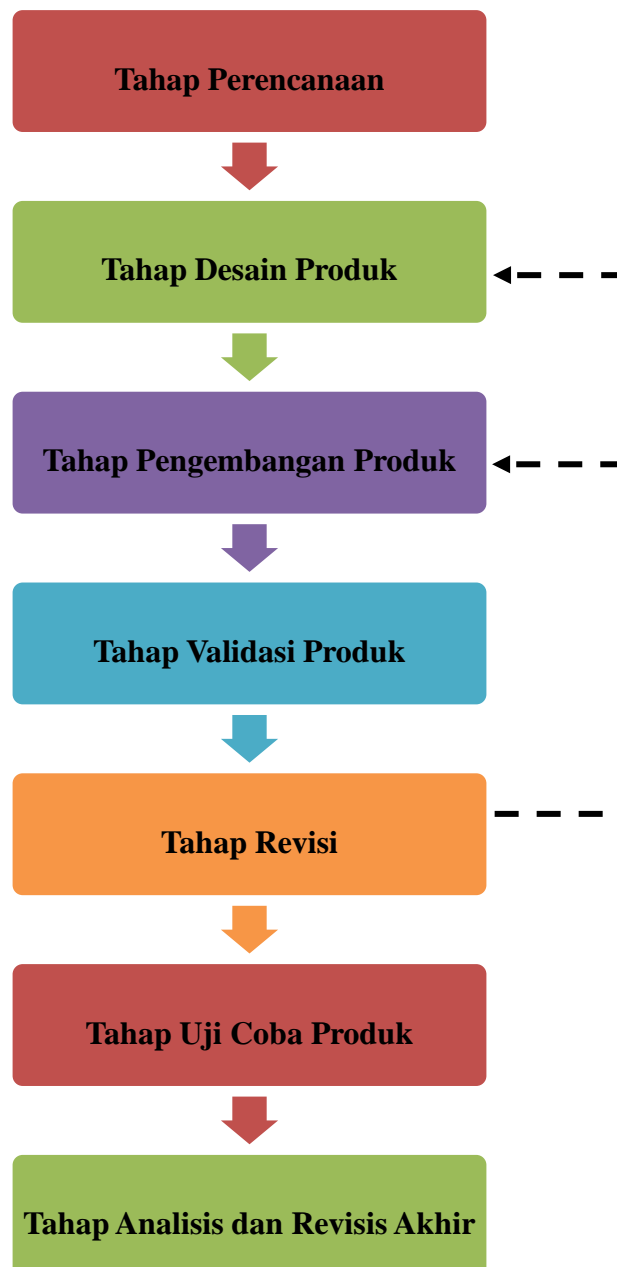
Ada beberapa langkah yang terdapat dalam tahap penyusunan komik ini sebagai berikut:

- 1) Membuat naskah cerita yang disusun berdasarkan materi yang telah dipilih dan dikumpulkan.
- 2) Membuat ilustrasi, menentukan jenis dan bentuk animasi/tokoh komik yang akan dibuat serta membagi percakapan menjadi beberapa potongan-potongan yang memungkinkan untuk dimasukkan dalam balon percakapan yang ada dalam KOMIKUS (Komik Saku Akuntansi).
- 3) Naskah dan ilustrasi yang telah dimuat dibawa ke pembuat gambar animasi komik untuk dibuat lebih lanjut yaitu dibuat komik yang lebih menarik dengan sentuhan gambar asli dari tangan.
- 4) Scan gambar yang sudah menjadi KOMIKUS (Komik Saku Akuntansi). Selanjutnya, akan diedit dan disempurnakan dan dibantu program grafis sehingga komik akan lebih sempurna sebelum dicetak. Kemudian, mencetak KOMIKUS (Komik Saku Akuntansi) yang telah jadi dan siap divalidasi.

4. Tahap Validasi Produk

Tahap validasi/penilaian kelayakan oleh ahli yang dilakukan pada penelitian ini meliputi validasi instrumen yang digunakan dalam penelitian dan validasi/penilaian kelayakan terhadap media KOMIKUS (Komik Saku Akuntansi) yang dihasilkan. Penilaian kelayakan instrumen dilakukan dengan meminta pendapat kepada 1 ahli materi (Dosen), 2 ahli media (Dosen dan Programmer UPT Puskom) dan 1 Guru Akuntansi SMK Negeri 1 Tempel. Adanya ahli materi dari kalangan Dosen Akuntansi yang berkompeten dalam bidang materi akuntansi, ahli media dari kalangan Dosen dan Programmer UPT Puskom yang berkompeten dalam bidang media khususnya media komik, dan guru praktisi mata pelajaran akuntansi yang berkompeten dalam bidang materi dan Praktisi lapangan dalam mengajar diharapkan media pembelajaran berupa KOMIKUS (Komik Saku Akuntansi) dapat menjadi media pembelajaran yang layak dan bagus sebagai salah satu alternatif media pembelajaran akuntansi khususnya materi pokok Persamaan Dasar Akuntansi. Masukan dari validator tersebut akan digunakan sebagai dasar dalam merevisi KOMIKUS (Komik Saku Akuntansi) Materi Pokok Persamaan Dasar Akuntansi untuk Siswa Kelas X Akuntansi.

Secara garis besar, model pengembangan media KOMIKUS (Komik Saku Akuntansi) sebagai Media Pembelajaran Akuntansi pada Materi Pokok Persamaan Dasar Akuntansi untuk Siswa Kelas X Akuntansi dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 3. Model Pengembangan Media Komik Saku Akuntansi
Diadaptasi dari Borg & Gall (1983)

5. Tahap Revisi

Tahap revisi KOMIKUS (Komik Saku Akuntansi) akan dilaksanakan dua tahap sesuai dengan penilaian kelayakan yang diberikan oleh 1 ahli materi (Dosen), 2 ahli media (Dosen dan Programmer UPT Puskom) dan 1 Guru Akuntansi SMK Negeri 1 Tempel. Tahap pertama, komik akan direvisi secara isi/materi berdasarkan masukan pendapat dari ahli materi. Setelah layak dari segi isi/materi, komik akan diuji kelayakan dari segi media dan akan direvisi sesuai dengan masukan pendapat dari para ahli media. Kemudian pada tahap akhir revisi akan di uji kelayakan oleh Guru Akuntansi SMK Negeri 1 Tempel selaku validator terakhir.

6. Tahap Uji Coba Produk

Setelah lolos dari tahap uji kelayakan dan memenuhi kriteria dari validator, KOMIKUS (Komik Saku Akuntansi) akan dilakukan uji coba di lapangan. Selanjutnya, uji coba akan dilakukan pada siswa SMK kelas X Akuntansi dengan skala satu kelas dengan maksud agar KOMIKUS (Komik Saku Akuntansi) diujicobakan di dalam proses pembelajaran yang sebenarnya di dalam kelas. Efektivitas KOMIKUS (Komik Saku Akuntansi) diambil dari hasil perbandingan antara *pre-test* dari pencapaian KKM siswa saat menerima pembelajaran menggunakan metode konvensional dan media buku paket dengan hasil *post-test* setelah pembelajaran menggunakan KOMIKUS (Komik Saku Akuntansi).

Siswa pada akhirnya akan mengisi angket terbuka dengan komentar, kritik, saran dan respon tentang pembelajaran menggunakan KOMIKUS

(Komik Saku Akuntansi) Akuntansi SMK Negeri 1 Tempel yang hasilnya akan digunakan untuk evaluasi produk agar lebih sesuai dengan tujuan memudahkan siswa dalam mempelajari Akuntansi.

7. Tahap Analisis dan Revisi Akhir

Tahap analisis dan revisi akhir dilaksanakan dengan merevisi KOMIKUS (Komik Saku Akuntansi) berdasarkan komentar dan pendapat siswa yang didapat dari tahap sebelumnya, sehingga KOMIKUS (Komik Saku Akuntansi) dapat lebih berkualitas dan layak dikembangkan sebagai media pembelajaran Akuntansi. Apabila KOMIKUS (Komik Saku Akuntansi) Akuntansi SMK Negeri 1 Tempel sudah dinyatakan layak dan lulus dari ahli media, ahli materi, guru Praktisi Akuntansi dan uji coba lapangan, KOMIKUS (Komik Saku Akuntansi) dinyatakan layak dan boleh digunakan sebagai alternatif media pembelajaran akuntansi khususnya materi pokok Persamaan Dasar Akuntansi.

E. Validasi dan Uji Coba Produk

1. Desain Validasi

Validasi/uji kelayakan akan dilakukan oleh 1 ahli materi (Dosen), 2 ahli media (Dosen dan Programmer UPT Puskom) dan 1 Guru Praktisi Akuntansi SMK Negeri 1 Tempel yang telah berpengalaman untuk KOMIKUS (Komik Saku Akuntansi) yang telah dibuat.

2. Validator dan Subjek Uji Coba

Validator dalam penelitian ini adalah 1 ahli materi akuntansi (Dosen Jurusan Pendidikan Akuntansi Fakultas Ekonomi UNY), 2 ahli media (1 Dosen Jurusan Pendidikan Akuntansi Fakultas Ekonomi UNY dan 1 Pegawai Programmer UPT Puskom UNY), dan 1 Guru Mata Pelajaran Akuntansi SMK Negeri 1 Tempel). Subjek uji coba dalam penelitian ini adalah siswa kelas X Akuntansi 3 SMK Negeri 1 Tempel, Margorejo, Sleman, DIY.

F. Teknik Pengumpulan Data

1. Jenis Data

Jenis data yang akan diambil dalam penelitian ini adalah data kualitatif dan data kuantitatif. Data kuantitatif berupa komentar, saran, kritik, dan pendapat dari para validator. Data kuantitatif berupa skor penilaian ahli materi, ahli media, dan nilai *post-test* yang dilakukan setelah uji coba lapangan.

2. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data adalah angket validasi bagi ahli materi, ahli media, guru praktisi akuntansi, dan angket respon siswa serta soal *pre-test* dan *post-test* setelah adanya uji coba lapangan. Hasil dari angket tersebut akan digunakan sebagai dasar dalam penentuan dengan kualitas kelayakan materi dan KOMIKUS (Komik Saku Akuntansi) yang telah dibuat. Selain itu, angket terbuka bagi siswa

digunakan untuk mengetahui respon/pendapat siswa terkait KOMIKUS (Komik Saku Akuntansi) dengan soal *pre-test* dan *post-test* diberikan guna mengetahui skor ketuntasan belajar siswa setelah menggunakan KOMIKUS (Komik Saku Akuntansi) sebagai media pembelajaran akuntansi khususnya materi pokok Persamaan Dasar Akuntansi.

a. Angket (Kuesioner)

Pembuatan angket dalam penelitian ini mengadaptasi dari Uji Siti Barokah (2014) dan dikembangkan lebih lanjut oleh penulis. Penilaian dalam angket uji kelayakan ini akan menilai kelayakan komik dari segi materi, kebahasaan, variasi penyajian, manfaat media terhadap proses pembelajaran akuntansi. Kemudian, angket akan divalidasi oleh dosen Pendidikan Akuntansi dari segi kelayakan instrumen pada angket tersebut.

Angket terbuka untuk siswa sebagai responden akan dibagikan guna mengetahui respon siswa. Apabila terdapat saran, kritik dan komentar terhadap komik akan digunakan sebagai salah satu pertimbangan untuk merevisi komik agar lebih baik sebagai media pembelajaran akuntansi. Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu lembar evaluasi kelayakan untuk ahli media, ahli materi dan guru praktisi akuntansi. Lembar evaluasi kelayakan digunakan untuk menilai kualitas media pembelajaran komik.

1) Instrumen Penilaian Kelayakan Ahli Materi dan Guru Praktisi

Akuntansi

Tabel 2. Kisi-kisi Instrumen Penilaian Kelayakan untuk Ahli Materi dan Guru Praktisi Akuntansi dari Aspek Materi

No.	Indikator	Jumlah Butir
1	Kesesuaian isi komik dengan Kompetensi Dasar dan Indikator.	1
2	Kebenaran materi ditinjau dari segi aspek keilmuan.	1
3	Kejelasan topik pembelajaran.	1
4	Cakupan materi.	1
5	Ketuntasan materi	1
6	Keterkaitan contoh materi dengan kondisi yang ada di lingkungan sekitar.	1
7	Kejelasan contoh yang diberikan.	1
8	Kesesuaian evaluasi dengan materi dan tujuan pembelajaran.	1
9	Ketepatan dialog/teks cerita dengan materi.	1
10	Muatan aspek kognitif, psikomotor dan afektif pada materi yang disampaikan.	1
TOTAL		10

Sumber: Uji Siti Barokah (2014) dengan modifikasi

Tabel 3. Kisi-kisi Instrumen Penilaian Kelayakan untuk Ahli Materi dan Guru Praktisi Akuntansi dari Aspek Penyajian

No.	Indikator	Jumlah Butir
1	Penyajian gambar tokoh.	1
2	Kejelasan alur cerita yang mendukung untuk memahami materi.	1
3	Perpaduan warna pada komik.	1
4	Ukuran komik pas dan memudahkan siswa untuk belajar.	1
5	Kemenarikan sampul buku.	1
TOTAL		5

Sumber: Uji Siti Barokah (2014) dengan modifikasi

Tabel 4. Kisi-kisi Instrumen Penilaian Kelayakan untuk Ahli Materi dan Guru Praktisi Akuntansi dari Aspek Bahasa

No.	Indikator	Jumlah Butir
1	Kejelasan petunjuk penggunaan komik.	1
2	Ketepatan istilah.	1
3	Kemudahan memahami alur materi melalui penggunaan bahasa.	1
4	Ketepatan dialog/teks cerita dengan materi.	1
TOTAL		4

Sumber: Uji Siti Barokah (2014) dengan modifikasi

2) Instrumen Penilaian Kelayakan Ahli Media

Tabel 5. Kisi-kisi Instrumen Penilaian Kelayakan untuk Ahli Media I dan Ahli Media II dari Aspek Penyajian

No.	Indikator	Jumlah Butir
1	Kejelasan alur cerita yang mendukung untuk memahami materi.	1
2	Ketepatan pemilihan karakter tokoh.	1
3	Kesesuaian gambar dengan cerita	1
4	Kemenarikan gambar	1
5	Ketepatan pemilihan jenis huruf	1
6	Ketepatan pemilihan ukuran huruf	1
7	Ketepatan peletakan balon percakapan	1
8	Kesesuaian warna tulisan dengan background	1
9	Kejelasan petunjuk penggunaan komik.	1
10	Kejelasan alur cerita yang mendukung untuk memahami materi.	1
11	Perpaduan warna pada komik.	1
12	Ukuran komik pas dan memudahkan siswa untuk belajar.	1
13	Kemenarikan sampul buku.	1
14	Keseimbangan proporsi gambar, ilustrasi dan teks	1
15	Ketepatan ukuran gambar dan ilustrasi	1
TOTAL		15

Sumber: Uji Siti Barokah (2014) dengan modifikasi

Tabel 6. Kisi-kisi Instrumen Penilaian Kelayakan untuk Ahli Media I dan Ahli Media II dari Aspek Bahasa

No.	Indikator	Jumlah Butir
1	Kejelasan petunjuk penggunaan komik.	1
2	Ketepatan istilah.	1
3	Kemudahan memahami alur materi melalui penggunaan bahasa.	1
4	Ketepatan dialog/teks cerita dengan materi.	1
TOTAL		4

Sumber: Uji Siti Barokah (2014) dengan modifikasi

3) Instrument Penilaian Respon Siswa

Tabel 7. Kisi-kisi Instrumen Penilaian Kelayakan untuk Uji Coba Lapangan Siswa

No.	Aspek	Nomor Butir
1	Aspek Materi	1, 3, 5*, 6, 14, 15, 17
2	Aspek Penyajian	4, 7, 11, 12
3	Aspek Bahasa	8, 9, 10*, 16
4	Kemanfaatan	2, 13, 18, 19, 20

*) pernyataan negative

Sumber: Uji Siti Barokah (2014) dengan modifikasi

- b. Soal latihan *pre-test* dan *post-test* yang dibuat mengenai materi Persamaan Dasar Akuntansi. Soal *pre-test* akan diberikan sebelum siswa menggunakan KOMIKUS (Komik Saku Akuntansi) sebagai media pembelajaran Akuntansi materi Persamaan Dasar Akuntansi, sedangkan *post-test* akan dilakukan setelah siswa menggunakan KOMIKUS (Komik Saku Akuntansi) sebagai Media Pembelajaran Akuntansi pada materi Persamaan Dasar Akuntansi.

G. Teknik Analisis Data

Data yang terkumpul akan dianalisis untuk mengetahui kualitas produk pengembangan yang dihasilkan. Data berupa saran, kritik, dan komentar dari ahli materi, ahli media, guru Akuntansi SMK, dan siswa dianalisis dengan pendekatan kualitatif, sedangkan data mengenai kelayakan komik akan dianalisis dengan pendekatan deskriptif kuantitatif. Data kelayakan dari tiap indikator disajikan dalam skala 5 dengan kriteria sebagai berikut:

- 5 = Jika 80% - 100% kriteria kelayakan dari indikator telah terpenuhi.
- 4 = Jika 60% - 79% kriteria kelayakan dari indikator telah terpenuhi.
- 3 = Jika 40% - 59% kriteria kelayakan dari indikator telah terpenuhi.
- 2 = Jika 20% - 39% kriteria kelayakan dari indikator telah terpenuhi.
- 1 = Jika kriteria kelayakan yang terpenuhi dari indikator masih kurang dari 20%

Selanjutnya data kelayakan melewati beberapa tahapan analisis dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Melakukan rekapitulasi data hasil penelitian. Mengubah penilaian bentuk kualitatif menjadi kuantitatif menggunakan skala Likert dengan ketentuan sebagai berikut:

Tabel 8. Pedoman Pemberian Skor

Data Kualitatif	Skor
SB (Sangat Baik)	5
B (Baik)	4
C (Cukup)	3
KB (Kurang Baik)	2
TB (Tidak Baik)	1

2. Menghitung skor rata-rata dari instrumen dengan rumus sebagai berikut:

$$\bar{X} = \frac{\sum x}{n}$$

Keterangan:

\bar{X} : Skor rata-rata

$\sum x$: Jumlah skor

n : Jumlah butir

3. Menginterpretasi secara kualitatif jumlah rerata skor tiap aspek menggunakan rumus konvensi skala 5 dengan ketentuan sebagai berikut:

Tabel 9. Rumus Konvensi Jumlah Rerata Skor Menjadi Nilai dengan Lima Kategori

Skor	Interval Skor	Nilai	Kategori
5	$\bar{X} > \bar{X}_i + 1,8 SBi$	A	Sangat Baik
4	$\bar{X}_i + 0,6 SBi < \bar{X} \leq \bar{X}_i + 1,8 SBi$	B	Baik
3	$\bar{X}_i - 0,6 SBi < \bar{X} \leq \bar{X}_i + 0,6 SBi$	C	Cukup
2	$\bar{X}_i - 1,8 SBi < \bar{X} \leq \bar{X}_i - 0,6 SBi$	D	Kurang Baik
1	$\bar{X} \leq \bar{X}_i - 1,8 SBi$	E	Tidak Baik

Sumber: Sukardjo (2005: 53)

Keterangan:

\bar{X}_i = (Rerata ideal)

= $\frac{1}{2}$ (skor maksimum ideal + skor minimum ideal)

SBi = (Simpangan Baku Ideal)

= $\frac{1}{6}$ (Skor maksimum ideal – skor minimum ideal)

X = Skor aktual

Berdasarkan tabel konvensi di atas diperoleh standar kualitas produk pada tiap aspeknya secara rata-rata dengan rincian sebagai berikut:

1. Kualitas komik yang dikembangkan dilihat dari tiap aspeknya dinyatakan sangat baik (A) bila rata-rata skor yang diperoleh antara 4,21 sampai dengan 5,00 atau terletak pada rentang nilai $X > 4,2$.

2. Kualitas komik yang dikembangkan dilihat dari tiap aspeknya dinyatakan bagus (B) bila rata-rata skor yang diperoleh antara 3,41 sampai dengan 4,20 atau terletak pada rentang nilai $3,4 < X \leq 4,2$.
3. Kualitas komik yang dikembangkan dilihat dari tiap aspeknya dinyatakan cukup baik (C) bila rata-rata skor yang diperoleh antara 2,61 sampai dengan 3,40 atau terletak pada rentang nilai $2,6 < X \leq 3,4$.
4. Kualitas komik yang dikembangkan dilihat dari tiap aspeknya dinyatakan kurang baik (D) bila rata-rata skor yang diperoleh antara 1,81 sampai dengan 2,60 atau terletak pada rentang nilai $1,8 < X \leq 2,6$.
5. Kualitas komik yang dikembangkan dilihat dari tiap aspeknya dinyatakan tidak baik (E) bila rata-rata skor yang diperoleh antara 1,00 sampai dengan 1,80 atau terletak pada rentang nilai $X \leq 1,8$.

Untuk analisis lebih lanjut tentang membandingkan hasil penelitian tiap aspek dengan kelayakan yang diharapkan dengan rumus sebagai berikut:

$$\text{Persentase kelayakan tiap aspek (\%)} = \frac{\sum \text{rerata skor yang diperoleh}}{\sum \text{rerata skor yang ideal}} \times 100\%$$

Data yang sudah terkumpul nantinya akan dianalisis dengan teknik analisis deskriptif kuantitatif yang diuraikan dalam distribusi skor dan persentase terhadap kategori skala penilaian yang sudah ditentukan. Penyajian dalam bentuk persentase telah dihasilkan, selanjutnya mendeskripsikan dan menyimpulkan tentang masing-masing indikator.

Berikut tabel tentang kesesuaian aspek dalam pengembangan media pembelajaran:

Tabel 10. Tabel Skala Persentase Penilaian

Persentase Penilaian	Interpretasi
81 – 100 %	Sangat Layak
61 – 80 %	Layak
41 – 60 %	Cukup Layak
21 – 40 %	Kurang Layak
0 – 20 %	Tidak Layak

Sumber: Suharsimi Arikunto (2010: 44)

Tabel di atas merupakan tabel acuan penilaian data yang dihasilkan dari ahli materi, ahli media dan guru praktisi akuntansi. Sedangkan hasil *pre-test* dan *post-test* akan dianalisis dengan membandingkan jumlah siswa yang mencapai KKM dari *pre-test* dan setelah diadakannya *post-test* tersebut.

Data hasil angket penguatan nilai karakter siswa disusun dengan alternatif jawaban “ya” dan “tidak”. Analisis data hasil angket penilaian respon siswa menggunakan analisis statistik deskriptif dengan langkah-langkah berikut:

1. Langkah pertama adalah mengubah pernyataan “ya” dan “tidak” menjadi skor 0 dan 1. Untuk pertanyaan negatif, jawaban “ya” = 0 dan jawaban “tidak” = 1. Sedangkan pertanyaan positif, jawaban “ya” = 1 dan jawaban “tidak” = 0
2. Berikutnya adalah mencari skor rata-rata penilaian

Rumus yang digunakan adalah:

$$\bar{X} = \frac{\sum x}{n}$$

Keterangan :

\bar{X} : skor rata-rata

n : jumlah butir, dan

$\sum x$: merupakan jumlah skor butir.

3. Nilai rata-rata total skor masing-masing komponen yang diperoleh dikonversikan menjadi data kualitatif berupa hasil angket penilaian respon siswa. Pedoman pengkonversian nilai kuantitatif interval 0 sampai 1 menjadi kategori kualitatif untuk menyimpulkan bagaimana kualitas media yang dikembangkan. Jika nilai \bar{X}_i dan SB_i disubstitusikan maka akan diperoleh pedoman konversi.

Berdasarkan tabel konvensi di atas diperoleh standar kualitas produk pada tiap aspeknya secara rata-rata dengan rincian sebagai berikut:

- a. Kualitas komik yang dikembangkan dilihat dari tiap aspeknya dinyatakan sangat baik (A) bila rata-rata skor yang diperoleh terletak pada rentang nilai $X > 0,8$.
- b. Kualitas komik yang dikembangkan dilihat dari tiap aspeknya dinyatakan bagus (B) bila rata-rata skor yang diperoleh terletak pada rentang nilai $0,6 < X \leq 0,8$.
- c. Kualitas komik yang dikembangkan dilihat dari tiap aspeknya dinyatakan cukup baik (C) bila rata-rata skor yang diperoleh terletak pada rentang nilai $0,4 < X \leq 0,6$.

- d. Kualitas komik yang dikembangkan dilihat dari tiap aspeknya dinyatakan kurang baik (D) bila rata-rata skor yang diperoleh terletak pada rentang nilai $0,2 < X < 0,4$.
- e. Kualitas komik yang dikembangkan dilihat dari tiap aspeknya dinyatakan tidak baik (E) bila rata-rata skor yang diperoleh terletak pada rentang nilai $X \leq 0,2$.

Kemudian data yang didapatkan dari angket terbuka yang diisi oleh siswa yang hasilnya berupa komentar akan dianalisis sebagai pertimbangan revisi media KOMIKUS (Komik Saku Akuntansi) pada tahap akhir. Apabila media KOMIKUS (Komik Saku Akuntansi) sudah selesai direvisi dan sudah diakui kelayakan dari segi ahli media, ahli materi, dan guru Praktisi akuntansi serta telah diujicobakan pada siswa.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Penelitian

1. Deskripsi Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMK Negeri 1 Tempel. SMK Negeri 1 Tempel berlokasi di Jalan Magelang Km 17 yang tepatnya beralamat di Jlegongan, Margorejo, Tempel, Sleman, DIY.

2. Deskripsi Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas X Akuntansi 3 SMK Negeri 1 Tempel Tahun Ajaran 2014/2015 dengan jumlah 30 siswa.

3. Deskripsi Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada hari Senin – Kamis, 6 – 9 April 2015 bertempat di Ruang Kelas “S” SMK Negeri 1 Tempel.

B. Hasil Penelitian

1. Pelaksanaan Penelitian

Penelitian pengembangan media KOMIKUS (Komik Saku Akuntansi) dilaksanakan selama lima bulan dari bulan Desember 2014 sampai bulan April 2015. Prosedur penelitian yang dikembangkan terdiri dari tujuh tahapan yaitu; 1) tahap perencanaan, 2) tahap desain prodeuk, 3) tahap pengembangan produk, 4) tahap validasi produk, 5) tahap revisi, 6) tahap uji coba produk, dan 7) tahap analisis dan revisi produk. Pelaksanaan penelitian pengembangan media komik adalah sebagai berikut:

Tabel 11. Waktu Pelaksanaan Penelitian

No.	Prosedur Penelitian	Pelaksanaan
1.	Tahap Perencanaan a. Analisis tujuan dan fungsi b. Analisis silabus	Desember 2014 – Februari 2015
2.	Tahap Desain Produk a. Perancangan bentuk b. Perancangan komponen c. Pengumpulan materi PDA d. Analisis karakter e. Analisis alur cerita f. Produk awal Komik Saku Akuntansi	Januari – Februari 2015
3.	Tahap Pengembangan Produk a. Menyusun kisi-kisi penilaian b. Membuat instrumen penilaian c. Penyusunan Komik Saku Akuntansi	Januari – Maret 2015
4.	Tahap Validasi Produk a. Validasi Ahli Materi b. Validasi Ahli Media c. Validasi Guru Praktisi Akuntansi	Maret - April 2015
5.	Tahap Revisi a. Revisi Ahli Materi, Ahli Media dan Guru Praktisi Akuntansi b. Merevisi Komik Saku Akuntansi sesuai kriteria validator	Maret - April 2015
6.	Tahap Uji Coba Produk a. Uji coba Lapangan kelas X AK 3 SMK Negeri 1 Tempel b. Perbandingan <i>pre-test</i> tanpa Komik Saku Akuntansi dengan <i>post-test</i> hasil Uji Lapangan Komik Saku Akuntansi c. Angket respon siswa	April 2015
7.	Tahap Analisis dan Revisi Akhir a. Analisis saran dan respon siswa b. Komik Saku Akuntansi layak dan lulus sebagai Media Pembelajaran	April 2015

2. Data Hasil Penelitian

Prosedur yang digunakan dalam pengembangan ini merupakan adaptasi dan modifikasi dari langkah-langkah penelitian dan pengembangan oleh Borg & Gall (1983) yaitu: 1) tahap perencanaan, 2) tahap desain produk, 3) tahap pengembangan produk, 4) tahap validasi produk, 5) tahap revisi, 6) tahap uji coba produk, dan 7) tahap analisis dan revisi akhir. Pelaksanaan keseluruhan prosedur pengembangan dalam penelitian ini secara rinci dapat dilihat pada uraian sebagai berikut:

a. Tahap Perencanaan

1) Analisis Tujuan dan Fungsi

Hasil analisis tujuan dan fungsi adalah bagian tahap perencanaan yang pertama dalam penelitian ini. Penelitian ini berawal dari guru akuntansi di SMK Negeri 1 Tempel masih menggunakan strategi konvensional dan ceramah saat proses pembelajaran. Media yang digunakan masih terbatas pada buku paket yang terlalu tebal dan kurang praktis untuk digunakan dalam pembelajaran baik di dalam maupun diluar kelas, LKS dan modul yang membuat siswa merasa bosan dan tidak tertarik dengan proses pembelajaran yang mengakibatkan siswa tidak dapat memahami pelajaran dengan baik.

Selain itu, siswa tidak memiliki referensi lain selain buku paket, LKS dan modul dalam proses pembelajaran. Sarana dan prasarana di SMK Negeri 1 Tempel belum berfungsi secara

maksimal pada adanya fasilitas jaringan internet yang masih sulit dimanfaatkan oleh siswa, tersedianya komputer yang terbatas dan tidak meratanya fasilitas LCD/Proyektor dimasing-masing ruang kelas. Oleh karena itu, perlu adanya media yang bisa membantu siswa dalam proses pembelajaran sehingga siswa bisa mudah dalam memahami pelajaran dan suasana belajar menjadi menarik dan berkesan, selain itu bisa digunakan tanpa alat penunjang bantu berupa LCD/Proyektor/Komputer dalam penggunaannya. Salah satu media yang bisa digunakan tanpa bantuan media lain adalah media berbentuk media cetak.

Berdasarkan hal tersebut, peneliti menggunakan media komik berupa KOMIKUS (Komik Saku Akuntansi) yang merupakan bacaan bersifat ringan dengan percakapan dan cerita sederhana yang didukung dengan gambar yang menarik dan berwarna, ilustrasi dan materi yang disajikan dikemas dalam bentuk yang sederhana sehingga mudah dipahami dan tidak mudah membuat bosan pembacanya. Terlebih, komik tersebut disajikan dalam ukuran buku saku sehingga lebih mempermudah dalam penyimpanan dan pembawaan komik untuk diterapkan dalam pembelajaran baik di dalam maupun diluar kelas.

2) Analisis Silabus

Materi yang disampaikan dalam KOMIKUS (Komik Saku Akuntansi) diperoleh dari silabus yang digunakan SMK Negeri 1

Tempel. Informasi dari silabus digunakan untuk menentukan materi apa yang akan disampaikan melalui komik. Penentuan materi diarahkan pada materi dasar yang pertama kali siswa akuntansi pelajari karena materi tersebut sangat penting sebagai dasar dan kesan pertama pada pelajaran akuntansi. Hasil analisis terhadap silabus akuntansi kelas X terhadap Standar Kompetensi, Kompetensi Dasar, Indikator-indikator dan materi pokok yang dipilih sebagai berikut:

Tabel 12. Hasil Analisis Silabus Kelas X Semester 1 Materi Persamaan Dasar Akuntansi (PDA)

No.	Bagian Analisis	Hasil Analisis
1.	Mata Pelajaran	Kompetensi Kejuruan
2.	Standar Kompetensi	Mengelola Dokumen Transaksi
3.	KKM	74 (Tujuh Puluh Empat)
4.	Kompetensi Dasar	Memproses Dokumen Transaksi dalam Persamaan Dasar Akuntansi
5.	Indikator	1) Mengidentifikasi unsur-unsur persamaan dasar akuntansi 2) Mendeskripsikan bentuk persamaan dasar akuntansi 3) Mendeskripsikan pengertian harta, utang dan modal 4) Mengidentifikasi pengaruh transaksi keuangan terhadap persamaan dasar akuntansi 5) Mencatat transaksi keuangan dalam persamaan dasar akuntansi
6.	Materi Pokok	Persamaan Dasar Akuntansi

b. Tahap Desain Produk

Hasil Tahap Desain Produk media dilakukan untuk memudahkan dalam proses merancang bentuk awalan produk media pembelajaran KOMIKUS (Komik Saku Akuntansi). Dalam tahap desain produk meliputi:

- 1) Perancangan bentuk media pembelajaran dengan memilih jenis media komik yang berukuran buku saku. Bentuk komik dirasa pas karena berisi sebagian besar gambar dan berisi materi yang disampaikan dengan bahasa sehari-hari dengan didukung warna, gambar dan karakter tokoh yang menarik.
- 2) Pengumpulan materi PDA dari buku paket yang ada di SMK Negeri 1 Tempel dan buku panduan yang dipakai saat Mata Kuliah Pengantar Akuntansi semasa kuliah semester 1.
- 3) Analisis karakter yang dipilih ada empat tokoh dalam Komik Saku Akuntansi yaitu Kak Alice sebagai pemilik salon Alice *Beauty* Salon, Probo Janoko sebagai adiknya Kak Alice yang bersekolah di SMK jurusan otomotif, Pevita Pril sebagai teman semasa smp Probo yang sekarang sekolah di SMK jurusan akuntansi dan Ali Handro sebagai pegawai salon Alice *Beauty* Salon.
- 4) Analisis alur cerita yang dipilih yaitu yang pertama, saat Probo dan Pevita bertemu yang pada akhirnya Probo mengetahui Pevita ikut Privat Akuntansi. Yang kedua, saat Kak Alice meminta

bantuan Probo untuk membantu Kak Alice membuat pencatatan sederhana dari Alice *Beauty* Salon dan Probo mengusulkan Pevita yang membantu Kak Alice. Yang ketiga, Probo meminta bantuan Pevita untuk membantu Kak Alice via SMS. Yang keempat, Pevita datang ke rumah Kak Alice dan mulai membantu membuat pencatatan Alice Beauty Salon dengan disertai penjelasan materi dasar kepada Kak Alice, Probo dan Ali Handro.

- 5) Produk awal Komik Saku Akuntansi berupa gambar awal yang dibuat dari gambar manual mulai dari *design cover*, pengenalan tokoh, petunjuk pembacaan, dan isi Komik Saku Akuntansi berbentuk *story board*.

c. Tahap Pengembangan Produk

Tahap pengembangan produk adalah tahap dimana KOMIKUS (Komik Saku Akuntansi) akan dibuat yang berdasarkan *design* berupa *story board* yang telah dirancang menurut kebutuhan akan media pembelajaran yang menarik, menyenangkan, dan mengesankan serta dapat memudahkan siswa dalam memahami pembelajaran Akuntansi. Terdapat langkah-langkah dalam tahap pengembangan produk yaitu:

- 1) Membuat kisi-kisi instrumen penilaian untuk memperoleh data yang berisi kriteria kualitas komik.
- 2) Penyusunan KOMIKUS (Komik Saku Akuntansi)

Ada beberapa langkah yang terdapat dalam tahap penyusunan komik ini sebagai berikut:

- a) Membuat naskah cerita yang disusun berdasarkan materi yang telah dipilih dan dikumpulkan.
- b) Membuat ilustrasi, menentukan jenis dan bentuk animasi/tokoh komik yang akan dibuat serta membagi percakapan menjadi beberapa potongan-potongan yang memungkinkan untuk dimasukkan dalam balon percakapan yang ada dalam KOMIKUS (Komik Saku Akuntansi).
- c) Naskah dan ilustrasi yang telah dimuat dibawa ke pembuat gambar animasi/ilustrator komik untuk dibuat lebih lanjut yaitu dibuat komik yang lebih menarik dengan sentuhan gambar asli dari tangan.
- d) *Scan* gambar yang sudah menjadi KOMIKUS (Komik Saku Akuntansi). Selanjutnya, akan diedit dan disempurnakan dan dibantu dengan aplikasi program grafis sehingga komik akan lebih sempurna sebelum dicetak. Kemudian, mencetak KOMIKUS (Komik Saku Akuntansi) yang telah jadi dan siap divalidasi.

Produk yang dihasilkan dalam tahap pengembangan ini berupa KOMIKUS (Komik Saku Akuntansi) dengan materi pokok Persamaan Dasar Akuntansi dengan susunan sebagai berikut:

- 1) Judul komik adaah KOMIKUS (Komik Saku Akuntansi) dengan Standar Kompetensi Mengelola Dokumen Transaksi, Kompetensi

Dasar Memproses Dokumen Transaksi dalam Persamaan Dasar Akuntansi dan materi pokok Persamaan Dasar Akuntansi.

- 2) Format komik secara garis besar terdiri dari 4 bagian yaitu pengenalan setting, materi persamaan dasar akuntansi, contoh studi kasus dan pembahasan.
- 3) Pengenalan tokoh memberikan gambaran kepada pembaca mengenai masing-masing tokoh yang ada di dalam cerita komik. Tokohnya terdiri dari 4 pemain yaitu, Probo Janoko, Kak Alice, Pevita Pril, dan Ali Handro.
- 4) Pembahasan materi pokok Persamaan Dasar Akuntansi berupa studi kasus pembahasan transaksi ALICE BEAUTY SALON milik Kak Alice dengan pembahasan yang disertai penjelasan dan disajikan pada tabel.

d. Tahap Validasi Produk

Hasil dari tahap validasi/penilaian kelayakan oleh ahli yang dilakukan pada penelitian ini meliputi validasi instrumen yang digunakan dalam penelitian dan validasi/penilaian kelayakan terhadap media KOMIKUS (Komik Saku Akuntansi) yang dihasilkan. Penilaian kelayakan instrumen dilakukan dengan meminta pendapat kepada 1 ahli materi (Dosen), 2 ahli media (Dosen dan Programmer UPT Puskom) dan 1 Guru Praktisi Akuntansi SMK Negeri 1 Tempel. Uraian hasil penelitian pada tahap validasi produk sebagai berikut:

1) Validasi Ahli Materi

Validasi dilakukan oleh dosen Jurusan Pendidikan Akuntansi FE UNY atas nama Adeng Pustikaningsih, S.E, M. Si. Penilaian oleh ahli materi dikedepankan pada aspek materi, aspek bahasa dan aspek penyajian. Hasil penilaian berupa data kuantitatif skor. Data komulatif kemudian dikonversikan menjadi kualitas setiap aspek. Berikut hasil analisis skor kelayakan produk untuk setiap aspek yang dinilai oleh Ahli materi:

Tabel 13. Hasil Penilaian Kelayakan untuk Ahli Materi dari Aspek Materi

No.	Indikator	Skor
1	Kesesuaian isi komik dengan Kompetensi Dasar dan Indikator.	4
2	Kebenaran materi ditinjau dari segi aspek keilmuan.	4
3	Kejelasan topik pembelajaran.	4
4	Cakupan materi.	4
5	Ketuntasan materi	5
6	Keterkaitan contoh materi dengan kondisi yang ada di lingkungan sekitar.	5
7	Kejelasan contoh yang diberikan.	4
8	Kesesuaian evaluasi dengan materi dan tujuan pembelajaran.	5
9	Ketepatan dialog/teks cerita dengan materi.	5
10	Muatan aspek kognitif, psikomotor dan afektif pada materi yang disampaikan.	4
TOTAL		45
RATA-RATA		4,5
PERSENTASE PENILAIAN		90%

Sumber: Data Penelitian yang Diolah

Dari tabel di atas menunjukkan bahwa jumlah total skor penilaian Aspek Isi/Materi dari Ahli Materi adalah 45 dengan jumlah 10 butir instrumen penilaian dan skor rata-rata tiap indikator adalah 4,5 berdasarkan perhitungan tabel konversi Sukardjo (2005: 53), skor rata-rata ini termasuk ke dalam rentang nilai $X > 4,2$ dengan kriteria **A (sangat baik)**.

Perhitungan skor rata-rata dari Hasil Penilaian Kelayakan untuk Ahli Materi dari Aspek Materi dengan rumus sebagai berikut:

Rumus:

$$\bar{X} = \frac{\sum x}{n}$$

Perhitungan:

$$\text{Skor Rata – rata Ahli Materi Aspek Materi} = \frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Jumlah Butir}}$$

$$\text{Skor Rata – rata Ahli Materi Aspek Materi} = \frac{45}{10}$$

$$\text{Skor Rata – rata Ahli Materi Aspek Materi} = 4,5$$

Perhitungan Persentase Kelayakan tiap aspek dari Hasil Penilaian Kelayakan untuk Ahli Materi dari Aspek Materi dengan rumus sebagai berikut:

Rumus:

$$\frac{\sum \text{rerata skor yang diperoleh}}{\sum \text{rerata skor yang ideal}} \times 100\%$$

Perhitungan:

$$\text{Persentase kelayakan aspek materi (\%)} = \frac{4,5}{5} \times 100\%$$

$$\text{Persentase kelayakan aspek materi (\%)} = 90\%$$

Tabel 14. Hasil Penilaian Kelayakan untuk Ahli Materi dari Aspek Bahasa

No.	Indikator	Skor
1	Kejelasan petunjuk penggunaan komik.	4
2	Ketepatan istilah.	4
3	Kemudahan memahami alur materi melalui penggunaan bahasa.	5
4	Ketepatan dialog/teks cerita dengan materi.	3
TOTAL		16
RATA-RATA		4
PERSENTASE PENILAIAN		80%

Sumber: Data Penelitian yang Diolah

Dari tabel di atas menunjukkan bahwa jumlah total skor penilaian Aspek Bahasa dari Ahli Materi adalah 16 dengan jumlah 4 butir instrumen penilaian dan rerata tiap indikator adalah 4 berdasarkan perhitungan tabel konversi Sukardjo (2005: 53), skor rata-rata ini termasuk ke dalam rentang nilai $3,4 < X \leq 4,2$ dengan kriteria **B (baik)**.

Perhitungan skor rata-rata dari Hasil Penilaian Kelayakan untuk Ahli Materi dari Aspek Bahasa dengan rumus sebagai berikut:

Rumus:

$$\bar{X} = \frac{\sum x}{n}$$

Perhitungan:

$$\text{Skor Rata – rata Ahli Materi Aspek Bahasa} = \frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Jumlah Butir}}$$

$$\text{Skor Rata – rata Ahli Materi Aspek Bahasa} = \frac{16}{4}$$

$$\text{Skor Rata – rata Ahli Materi Aspek Bahasa} = 4$$

Perhitungan Persentase Kelayakan tiap aspek dari Hasil Penilaian Kelayakan untuk Ahli Materi dari Aspek Bahasa dengan rumus sebagai berikut:

Rumus:

$$\frac{\sum \text{rerata skor yang diperoleh}}{\sum \text{rerata skor yang ideal}} \times 100\%$$

Perhitungan:

$$\text{Persentase kelayakan aspek bahasa}(\%) = \frac{4}{5} \times 100\%$$

$$\text{Persentase kelayakan aspek bahasa}(\%) = 80\%$$

Tabel 15. Hasil Penilaian Kelayakan untuk Ahli Materi dari Aspek Penyajian

No.	Indikator	Skor
1	Penyajian gambar tokoh.	5
2	Kejelasan alur cerita yang mendukung untuk memahami materi.	4
3	Perpaduan warna pada komik.	5
4	Ukuran komik pas dan memudahkan siswa untuk belajar.	4
5	Kemenarikan sampul buku.	4
TOTAL		22
RATA-RATA		4,4
PERSENTASE PENILAIAN		88%

Sumber: Data Penelitian yang Diolah

Dari tabel di atas menunjukkan bahwa jumlah total skor penilaian Aspek Bahasa dari Ahli Materi adalah 22 dengan jumlah 5 butir instrumen penilaian dan skor rata-rata tiap indikator adalah 4,4 berdasarkan perhitungan tabel konversi Sukardjo (2005: 53), skor rata-rata ini termasuk ke dalam rentang nilai $X > 4,2$ dengan kriteria **A (sangat baik)**. Berdasarkan persentase kelayakan dari masing-masing aspek penilaian dan ketiga aspek yang dinilai termasuk ke dalam kategori **A (sangat layak)**.

Perhitungan skor rata-rata dari Hasil Penilaian Kelayakan untuk Ahli Materi dari Aspek Penyajian dengan rumus sebagai berikut:

Rumus:

$$\bar{X} = \frac{\sum x}{n}$$

Perhitungan:

$$\text{Skor Rata – rata Ahli Materi Aspek Penyajian} = \frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Jumlah Butir}}$$

$$\text{Skor Rata – rata Ahli Materi Aspek Penyajian} = \frac{22}{5}$$

$$\text{Skor Rata – rata Ahli Materi Aspek Penyajian} = 4,4$$

Perhitungan Persentase Kelayakan tiap aspek dari Hasil Penilaian Kelayakan untuk Ahli Materi dari Aspek Penyajian dengan rumus sebagai berikut:

Rumus:

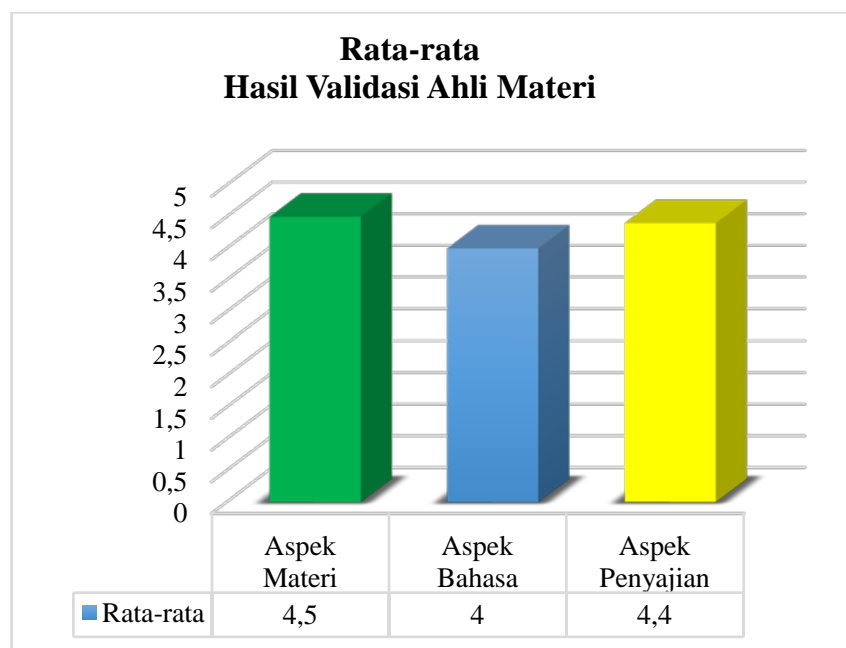
$$\frac{\sum \text{rerata skor yang diperoleh}}{\sum \text{rerata skor yang ideal}} \times 100\%$$

Perhitungan:

$$\text{Persentase kelayakan aspek bahasa}(\%) = \frac{4,4}{5} \times 100\%$$

$$\text{Persentase kelayakan aspek bahasa}(\%) = 88\%$$

Skor penilaian ini dapat disajikan dalam bentuk diagram sebagai berikut:



Gambar 4. Rata-rata Hasil Penilaian Validasi oleh Ahli Materi

2) Validasi Ahli Media

Validasi dilakukan oleh ahli media I yaitu dosen Jurusan Pendidikan Akuntansi FE UNY atas nama Rizqi Ilyasa Aghni, S.Pd., M. Pd dan ahli media II yaitu Programmer UPT Puskom UNY atas nama Agus Kresnanto, A. Md. Penilaian oleh ahli media dikedepankan pada aspek bahasa dan aspek penyajian dari media pembelajaran KOMIKUS (Komik Saku Akuntansi). Hasil

penilaian berupa data kuantitatif skor setiap butir aspek dan uraian saran. Data tersebut kemudian dikonversikan menjadi data yang menunjukkan kualitas setiap aspek yang diujikan. Hasil rata-rata penilaian media pembelajaran KOMIKUS (Komik Saku Akuntansi) disajikan pada data sebagai berikut:

Tabel 16. Hasil Penilaian Kelayakan untuk Ahli Media dari Aspek Bahasa

No.	Indikator	Skor	
		Ahli Media I	Ahli Media II
1	Kejelasan petunjuk penggunaan komik.	4	5
2	Ketepatan istilah.	4	5
3	Kemudahan memahami alur materi melalui penggunaan bahasa.	4	5
4	Ketepatan dialog/teks cerita dengan materi.	4	5
TOTAL		16	20
RATA-RATA		4,5	
PERSENTASE PENILAIAN		90%	

Sumber: Data Penelitian yang Diolah

Dari tabel di atas menunjukkan bahwa jumlah total skor penilaian Aspek Bahasa dari Ahli Media I 16 dan Ahli Media II 20 sehingga jumlah keduanya adalah 36 dengan jumlah 4 butir instrumen penilaian dan skor rata-rata tiap indikator adalah 4,5 berdasarkan perhitungan tabel konversi Sukardjo (2005: 53), skor skor rata-rata ini termasuk ke dalam rentang nilai $X > 4,2$ dengan kriteria **A (sangat baik)**. Berdasarkan persentase kelayakan dari

masing-masing aspek penilaian dan ketiga aspek yang dinilai termasuk ke dalam kategori **A (sangat layak)**.

Perhitungan skor rata-rata dari Hasil Penilaian Kelayakan untuk Ahli Media dari Aspek Bahasa dengan rumus sebagai berikut:

Rumus:

$$\bar{X} = \frac{\sum x}{n}$$

Perhitungan:

$$\text{Skor Rata – rata Ahli Media Aspek Bahasa} = \frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Jumlah Butir}}$$

$$\text{Skor Rata – rata Ahli Media Aspek Bahasa} = \frac{16 + 20}{8}$$

$$\text{Skor Rata – rata Ahli Media Aspek Bahasa} = 4,5$$

Penilaian Kelayakan untuk Kelayakan untuk Ahli Media dari Aspek Bahasa dengan rumus sebagai berikut:

Rumus:

$$\frac{\sum \text{rerata skor yang diperoleh}}{\sum \text{rerata skor yang ideal}} \times 100\%$$

Perhitungan:

$$\text{Persentase kelayakan aspek bahasa}(\%) = \frac{4,5}{5} \times 100\%$$

$$\text{Persentase kelayakan aspek bahasa}(\%) = 90\%$$

Tabel 17. Hasil Penilaian Kelayakan untuk Ahli Media dari Aspek Penyajian

No.	Indikator	Skor	
		Ahli Media I	Ahli Media II
1	Kejelasan alur cerita yang mendukung untuk memahami materi.	5	5
2	Ketepatan pemilihan karakter tokoh.	5	4
3	Kesesuaian gambar dengan cerita	5	4
4	Kemenarikan gambar	5	4
5	Ketepatan pemilihan jenis huruf	5	5
6	Ketepatan pemilihan ukuran huruf	5	5
7	Ketepatan peletakan balon percakapan	4	4
8	Kesesuaian warna tulisan dengan background	5	5
9	Kejelasan petunjuk penggunaan komik.	4	5
10	Kejelasan alur cerita yang mendukung untuk memahami materi.	5	5
11	Perpaduan warna pada komik.	5	4
12	Ukuran komik pas dan memudahkan siswa untuk belajar.	4	5
13	Kemenarikan sampul buku.	5	5
14	Keseimbangan proporsi gambar, ilustrasi dan teks	5	5
15	Ketepatan ukuran gambar dan ilustrasi	5	5
TOTAL		72	70
RATA-RATA		4,73	
PERSENTASE PENILAIAN		94,67%	

Sumber: Data Penelitian yang Diolah

Dari tabel di atas menunjukkan bahwa jumlah total skor penilaian Aspek Penyajian dari Ahli Media I 72 dan Ahli Media II 70 sehingga jumlahnya adalah 142 dan skor rata-rata tiap indikator

adalah 4,73 berdasarkan perhitungan tabel konversi Sukardjo (2005: 53), skor rata-rata ini termasuk ke dalam rentang nilai $X > 4,2$ dengan kriteria **A (sangat baik)**. Berdasarkan persentase kelayakan dari masing-masing aspek penilaian dan ketiga aspek yang dinilai termasuk ke dalam kategori **A (sangat layak)**.

Perhitungan skor rata-rata dari Hasil Penilaian Kelayakan untuk Ahli Media dari Aspek Penyajian dengan rumus sebagai berikut:

Rumus:

$$\bar{X} = \frac{\sum x}{n}$$

Perhitungan:

$$\text{Skor Rata – rata Ahli Media Aspek Penyajian} = \frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Jumlah Butir}}$$

$$\text{Skor Rata – rata Ahli Media Aspek Penyajian} = \frac{72 + 70}{30}$$

$$\text{Skor Rata – rata Ahli Media Aspek Penyajian} = 4,73$$

Penilaian Kelayakan untuk Kelayakan untuk Ahli Media dari Aspek Penyajian dengan rumus sebagai berikut:

Rumus:

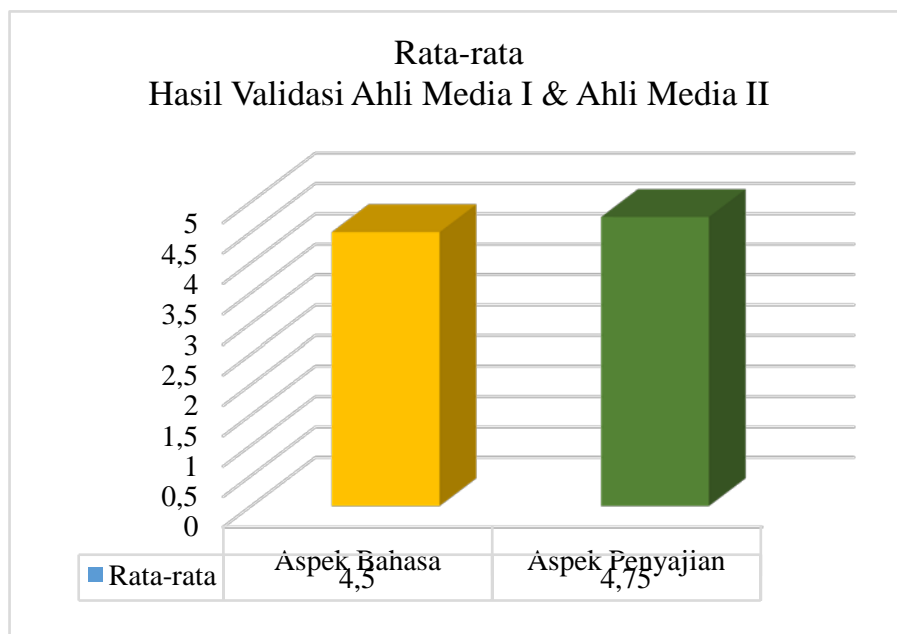
$$\frac{\sum \text{rerata skor yang diperoleh}}{\sum \text{rerata skor yang ideal}} \times 100\%$$

Perhitungan:

$$\text{Persentase kelayakan aspek penyajian}(\%) = \frac{4,73}{5} \times 100\%$$

$$\text{Persentase kelayakan aspek penyajian}(\%) = 94,67\%$$

Skor penilaian ini dapat disajikan dalam bentuk diagram sebagai berikut:



Gambar 5. Rata-rata Hasil Penilaian Validasi oleh Ahli Media

3) Validasi Guru Praktiksi Akuntansi

Validasi dilakukan oleh Guru Praktiksi Akuntansi SMK Negeri 1 Tempel atas nama Drs. Muhammad Subandrio. Penilaian oleh Guru Praktiksi dikedepankan pada aspek materi, aspek bahasa dan aspek penyajian media pembelajaran KOMIKUS (Komik Saku Akuntansi). Hasil penilaian berupa data kuantitatif skor setiap butir aspek dan uraian saran. Data komulatif kemudian dikonversikan menjadi data yang menunjukkan kualitas setiap aspek yang diujikan. Hasil rata-rata penilaian media pembelajaran KOMIKUS (Komik Saku Akuntansi) disajikan padadata sebagai berikut:

Tabel 18. Hasil Penilaian Kelayakan untuk Guru Praktisi Akuntansi dari Aspek Materi

No.	Indikator	Skor
1	Kesesuaian isi komik dengan Kompetensi Dasar dan Indikator.	5
2	Kebenaran materi ditinjau dari segi aspek keilmuan.	4
3	Kejelasan topik pembelajaran.	5
4	Cakupan materi.	5
5	Ketuntasan materi	5
6	Keterkaitan contoh materi dengan kondisi yang ada di lingkungan sekitar.	5
7	Kejelasan contoh yang diberikan.	5
8	Kesesuaian evaluasi dengan materi dan tujuan pembelajaran.	5
9	Ketepatan dialog/teks cerita dengan materi.	5
10	Muatan aspek kognitif, psikomotor dan afektif pada materi yang disampaikan.	4
TOTAL		48
RATA-RATA		4,8
PERSENTASE PENILAIAN		96%

Sumber: Data Penelitian yang Diolah

Dari tabel di atas menunjukkan bahwa jumlah total skor penilaian Aspek Isi/Materi dari Guru Praktisi Akuntansi adalah 48 dengan jumlah 10 butir instrumen penilaian dan skor rata-rata tiap indikator adalah 4,8 berdasarkan perhitungan tabel konversi Sukardjo (2005: 53), skor rata-rata ini termasuk ke dalam rentang nilai $X > 4,2$ dengan kriteria **A (sangat baik)**. Berdasarkan persentase kelayakan dari masing-masing aspek penilaian dan ketiga aspek yang dinilai termasuk ke dalam kategori **A (sangat layak)**.

Perhitungan skor rata-rata dari Hasil Penilaian Kelayakan untuk Guru Praktisi Akuntansi dari Aspek Materi dengan rumus sebagai berikut:

Rumus:

$$\bar{X} = \frac{\sum x}{n}$$

Perhitungan:

$$\begin{aligned} \text{Skor Rata – rata Guru Praktisi Aspek Materi} &= \frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Jumlah Butir}} \\ \text{Skor Rata – rata Guru Praktisi Aspek Materi} &= \frac{48}{10} \\ \text{Skor Rata – rata Guru Praktisi Aspek Materi} &= 4,8 \end{aligned}$$

Penilaian Kelayakan untuk Kelayakan untuk Guru Praktisi Akuntansi dari Aspek Materi dengan rumus sebagai berikut:

Rumus:

$$\frac{\sum \text{rerata skor yang diperoleh}}{\sum \text{rerata skor yang ideal}} \times 100\%$$

Perhitungan:

$$\begin{aligned} \text{Persentase kelayakan aspek materi}(\%) &= \frac{4,8}{5} \times 100\% \\ \text{Persentase kelayakan aspek materi}(\%) &= 96\% \end{aligned}$$

Tabel 19. Hasil Kelayakan untuk Guru Praktisi Akuntansi dari Aspek Bahasa

No.	Indikator	Skor
1	Kejelasan petunjuk penggunaan komik.	5
2	Ketepatan istilah.	4
3	Kemudahan memahami alur materi melalui penggunaan bahasa.	5
4	Ketepatan dialog/teks cerita dengan materi.	5
TOTAL		19
RATA-RATA		4.75
PERSENTASE PENILAIAN		95%

Sumber: Data Penelitian yang Diolah

Dari tabel di atas menunjukkan bahwa jumlah total skor penilaian Aspek Bahasa adalah 19 dengan jumlah 4 butir instrumen penilaian dan skor rata-rata tiap indikator adalah 4,75 berdasarkan perhitungan tabel konversi Sukardjo (2005: 53), skor rata-rata termasuk rentang nilai $X > 4,2$ dengan kriteria **A (sangat baik)**. Berdasarkan persentase kelayakan dari masing-masing aspek penilaian dan ketiga aspek yang dinilai termasuk kategori **A (sangat layak)**.

Perhitungan skor rata-rata dari Hasil Penilaian Kelayakan untuk Guru Praktisi Akuntansi dari Aspek Bahasa dengan rumus sebagai berikut:

Rumus:

$$\bar{X} = \frac{\sum x}{n}$$

Perhitungan:

$$\begin{aligned} \text{Skor Rata – rata Guru Praktisi Aspek Bahasa} &= \frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Jumlah Butir}} \\ \text{Skor Rata – rata Guru Praktisi Aspek Bahasa} &= \frac{19}{4} \\ \text{Skor Rata – rata Guru Praktisi Aspek Bahasa} &= 4,75 \end{aligned}$$

Penilaian Kelayakan untuk Kelayakan untuk Guru Praktisi Akuntansi dari Aspek Bahasa dengan rumus sebagai berikut:

Rumus:

$$\frac{\sum \text{rerata skor yang diperoleh}}{\sum \text{rerata skor yang ideal}} \times 100\%$$

Perhitungan:

$$\begin{aligned} \text{Persentase kelayakan aspek bahasa}(\%) &= \frac{4,75}{5} \times 100\% \\ \text{Persentase kelayakan aspek bahasa}(\%) &= 95\% \end{aligned}$$

Tabel 20. Hasil Kelayakan untuk Guru Praktisi Akunansi dari Aspek Penyajian

No.	Indikator	Skor
1	Penyajian gambar tokoh.	5
2	Kejelasan alur cerita yang mendukung untuk memahami materi.	5
3	Perpaduan warna pada komik.	5
4	Ukuran komik pas dan memudahkan siswa untuk belajar.	5
5	Kemenarikan sampul buku.	5
TOTAL		25
RATA-RATA		5
PERSENTASE PENILAIAN		100%

Sumber: Data Penelitian yang Diolah

Dari tabel di atas menunjukkan bahwa jumlah total skor penilaian Aspek Penyajian dari Guru Praktisi Akuntansi adalah 25 dengan jumlah 5 butir instrumen penilaian dan skor rata-rata tiap indikator adalah 5 berdasarkan perhitungan tabel konversi Sukardjo (2005: 53), skor ini termasuk ke dalam kriteria **A (sangat baik)**. Berdasarkan persentase kelayakan dari masing-masing aspek penilaian dan tiga aspek yang dinilai termasuk ke dalam **kategori A (sangat layak)**.

Perhitungan skor rata-rata dari Hasil Penilaian Kelayakan untuk Guru Praktisi Akuntansi dari Aspek Penyajian dengan rumus sebagai berikut:

Rumus:

$$\bar{X} = \frac{\sum x}{n}$$

Perhitungan:

$$\text{Skor Rata – rata Guru Praktisi Aspek Penyajia} = \frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Jumlah Butir}}$$

$$\text{Skor Rata – rata Guru Praktisi Aspek Penyajian} = \frac{25}{5}$$

$$\text{Skor Rata – rata Guru Praktisi Aspek Penyajian} = 5$$

Penilaian Kelayakan untuk Kelayakan untuk Guru Praktisi Akuntansi dari Aspek Penyajian dengan rumus sebagai berikut:

Rumus:

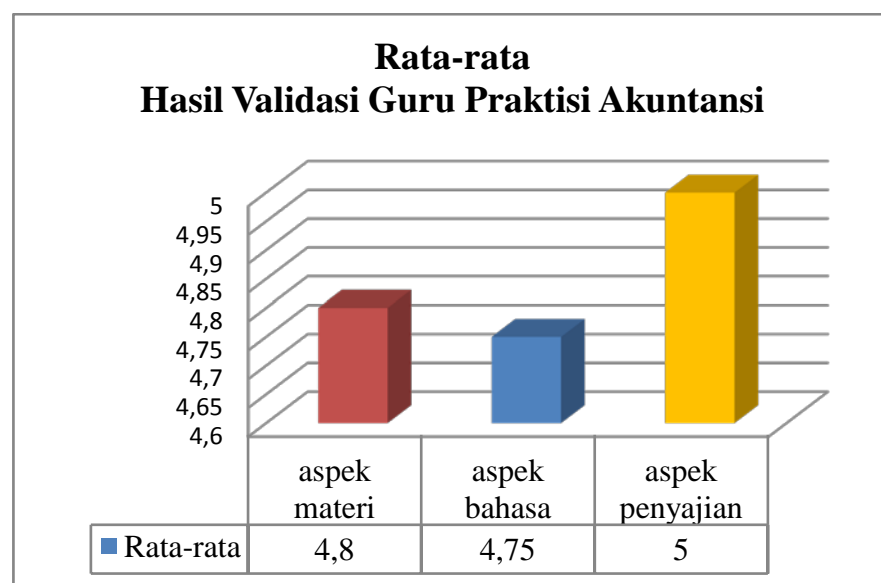
$$\frac{\sum \text{rerata skor yang diperoleh}}{\sum \text{rerata skor yang ideal}} \times 100\%$$

Perhitungan:

$$\text{Persentase kelayakan aspek penyajian}(\%) = \frac{5}{5} \times 100\%$$

$$\text{Persentase kelayakan aspek penyajian}(\%) = 100\%$$

Skor penilaian ini dapat disajikan dalam bentuk diagram sebagai berikut:



Gambar 6. Rata-rata Hasil Penilaian Validasi oleh Guru Praktisi Akuntansi

e. Tahap Revisi Produk

Berdasarkan masukan dari proses validasi, dilakukan 2 tahapan revisi yaitu revisi I (berdasarkan masukan dari Ahli Materi) dan revisi

II (berdasarkan masukan dari Ahli Media). Guru tidak memberikan saran perbaikan pada produk, sehingga setelah revisi II penelitian dilanjutkan dengan tahap uji coba lapangan.

1) Revisi Ahli Materi

a. Halaman isi

Halaman isi dirasa terlalu penuh dengan teks dialog sehingga kurang efektif dan bisa mengurangi tingkat kemenarikan dan tingkat pemahaman materi pada komik.



Gambar 7. Halaman Sebelum Direvisi

Setelah direvisi, halaman yang semula hanya satu halaman sekarang dijabarkan menjadi tiga halaman agar lebih menarik dan materi yang disampaikan lebih jelas.



Gambar 8. Halaman Setelah Direvisi 1



Gambar 9. Gambar Setelah Direvisi 2



17
Gambar 10. Setelah Gambar Direvisi 3

Halaman Sebelum direvisi



18

Gambar 11. Halaman Sebelum Direvisi

Halaman Sesudah Direvisi



Gambar 12. Halaman Setelah Direvisi 1



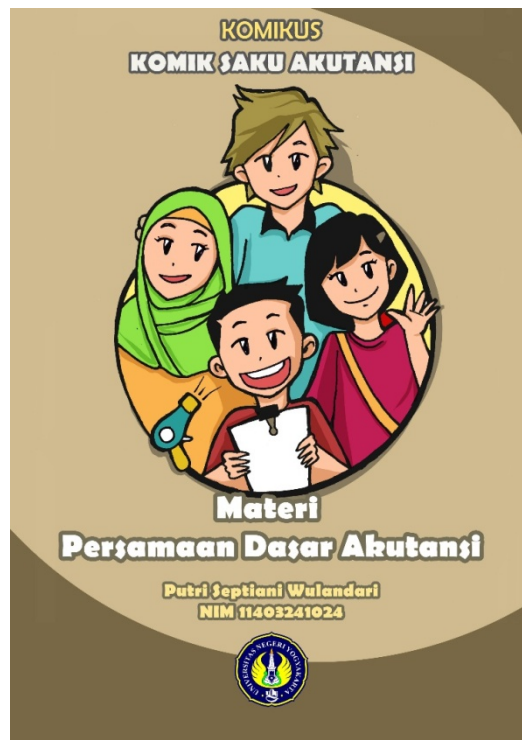
Gambar 13. Halaman Setelah Direvisi 2

2) Ahli Media I dan Ahli Media II

a) Halaman Sampul/Cover

Halaman sampul merupakan salah satu unsur penting bagi media cetak termasuk komik. Oleh karena itu, sampul harus dibuat semenarik mungkin dengan pilihan warna yang cerah dan tidak kaku dengan komposisi gambar 70% dan tulisan 30% sehingga pembaca dapat tertarik dengan isi komik tersebut karena sampul Komik Saku Akuntansi mampu memberikan kesan positif sehingga siswa lebih termotivasi untuk membaca isi dari KOMIKUS (Komik Saku Akuntansi) tersebut.

Halaman Sampul Depan Sebelum Direvisi



Gambar 14. Halaman Depan Sebelum Direvisi

Halaman Sampul Depan Setelah Direvisi



Gambar 15. Halaman Depan Setelah Direvisi

b) Halaman Sampul Belakang

Sampul belakang pada buku dan komik biasanya berisi tentang gambaran isi/cerita dari buku secara garis besar yang biasa disebut sinopsis. Kata-kata dalam sampul belakang komik juga merupakan bagian yang bisa menarik perhatian pembaca dan rangkuman jalannya cerita keseluruhan dalam KOMIKUS (Komik Saku Akuntansi) tersebut. Halaman sampul belakang yang berisi sinopsis cerita tentang KOMIKUS (Komik Saku Akuntansi) menggambarkan sebagian besar runtutan alur cerita dari isi KOMIKUS (Komik Saku Akuntansi) yang diharapkan agar pembaca bisa lebih

tertarik dengan isi KOMIKUS (Komik Saku Akuntansi) sebagai media pembelajaran akuntansi.

Halaman Sampul Belakang Sebelum Direvisi



Gambar 17. Halaman Sampul Belakang Sebelum Direvisi



Gambar 18. Halaman Sampul Belakang Setelah Direvisi

3) Guru Praktisi Akuntansi

Guru Praktisi akuntansi tidak memberikan revisi terhadap KOMIKUS (Komik Saku Akuntansi). Beberapa saran yang diberikan berkaitan dengan hal-hal yang bersifat teknis untuk pelaksanaan uji coba lapangan.

f. Tahap Uji Coba Produk

1) Uji Coba Lapangan kelas X AK 3 SMK Negeri 1 Tempel

Setelah lolos dari tahap uji kelayakan dan memenuhi kriteria dari validator. Selanjutnya, uji coba akan dilakukan pada hari Senin – Kamis, 06 – 09 April 2015 pukul 12.30 – 14.00 WIB untuk siswa SMK Negeri 1 Tempel kelas X Ak 3 sebanyak 30 siswa yang bertempat di ruang kelas S dengan skala satu kelas dengan maksud agar KOMIKUS (Komik Saku Akuntansi) diujicobakan di dalam proses pembelajaran yang sebenarnya di dalam kelas. SMK Negeri 1 Tempel beralamat di Jalan Magelang Km 17, Jlegongan, Margorejo, Sleman, Yogyakarta.

Uji coba dilaksanakan dengan memberikan *pre-test* pada siswa kelas X AK 3 SMK Negeri 1 Tempel dengan waktu 20 menit sebelum menggunakan media KOMIKUS (Komik Saku Akuntansi) sebagai media pembelajaran. Kemudian, setelah selesai tahap *pre-test*, pengenalan KOMIKUS (Komik Saku Akuntansi) disertai dengan pembelajaran materi pokok Persamaan Dasar Akuntansi pada siswa kelas X AK 3 SMK Negeri 1 Tempel.

Selanjutnya adalah pemberian *post-test* kepada siswa sebagai tahap akhir uji coba lapangan dengan waktu 20 menit serta mengisi angket penilaian respon siswa.

Pada pelaksanaan uji coba lapangan diperoleh data berupa nilai *pre-test* sebelum pemberian KOMIKUS, nilai *post-test* setelah menggunakan KOMIKUS sebagai media pembelajaran. SMK Negeri 1 Tempel menetapkan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) untuk Standar Kompetensi Mengelola Dokumen Transaksi materi pokok Persamaan Dasar Akuntansi sebesar 74,00. Berikut tabel perbandingan nilai *pre-test* dan *post-test* pada pelaksanaan uji coba lapangan:

Tabel 21. Perbandingan Nilai *Pre-test* dan *Post-test*

No.	Nama Siswa	Nilai <i>Pre-Test</i>	Nilai <i>Post-Test</i>
1	Amalia Dwi Lestari	72	98
2	Anggraeni Radhiyah Adnindari	81	91.5
3	Aulia Fitriani	66.5	68
4	Dewi Febriyani	77.5	96
5	Diana Astutiningsih	72	96
6	Dwi Subekti	72	83
7	Eka Martian	80	96
8	Eli Nurmawati	69	73
9	Fajariana Putri Andini	83.5	89
10	Farida Ristianingrum	72.5	86.5
11	Fitrianingsih	62	77
12	Hanifah Khoiru Nisa'	76.5	87.5
13	Hesti Purwanti	62.5	86.5
14	Ika hesti Wulandari	74.5	81
15	Ira Riswandha F	75.5	85
16	Isti Arlliandani	80.5	96
17	Kurnia Arumsari	75.5	77

No.	Nama Siswa	Nilai <i>Pre-Test</i>	Nilai <i>Post-Test</i>
18	Nasta'in Munadhiroh	83	88.5
19	Nur Indah Wulandari	76.5	82.5
20	Nurul Afiyatun	64.5	89
21	Pratiwi Dwi Astuti	81	87.5
22	Putri Zhulaikha Nur Azhizha	69.5	91
23	Rifka Ruhdi Noor Rahma	73.5	82
24	Rima Mufida	89	90
25	Sara Budiarti	74.5	92
26	Septiana Wulandari	94	96
27	Titik Nur Fati'ah	80.5	91
28	Titis Sari Widayat	76.5	80.5
29	Yensi Restiana Lutfi	83.5	95
30	Yuli Krisanti	89	96
TOTAL		944	1937
RATA-RATA		78,66667	88,04545

Sumber: Data Penelitian yang Diolah

Dari tabel di atas dapat dibuat analisis mengenai komposisi nilai siswa pada pelaksanaan uji coba lapangan yaitu:

Tabel 22. Analisis Nilai Uji Coba Lapangan Siswa

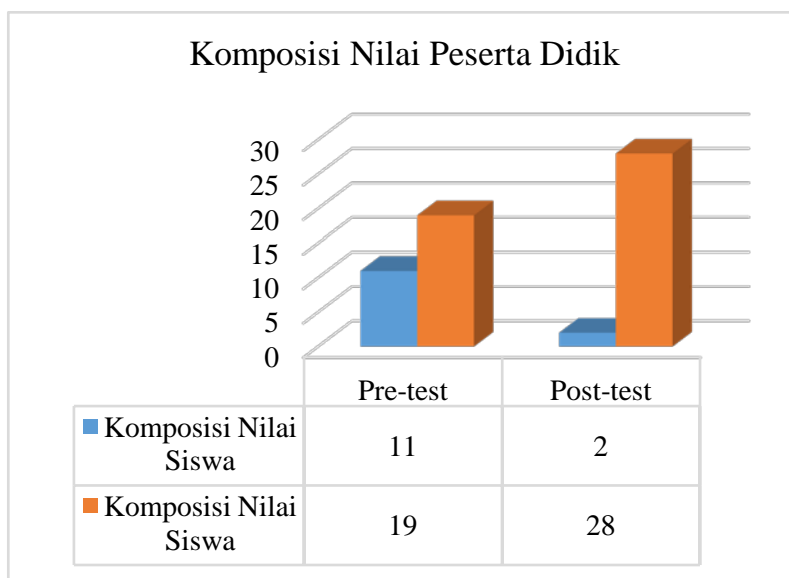
	Komposisi Nilai Siswa		Persentase (%)	
	Tidak Lulus KKM	Lulus KKM	Tidak Lulus KKM	Lulus KKM
<i>Pre-test</i>	11	19	36,67%	63,33%
<i>Post-test</i>	2	28	6,67%	93,33%

Sumber: Data Penelitian yang Diolah

Dari kedua tabel di atas, dapat kita ketahui terdapat peningkatan yang signifikan terhadap rata-rata nilai siswa yaitu **78,67** siswa menjadi **88,045**. Selain peningkatan tersebut, dapat diketahui juga peningkatan jumlah siswa yang mencapai KKM yaitu dari jumlah 19 siswa atau **63,33%** pada saat ujian *pre-test*

menjadi 28 siswa atau **93,33%**. Peningkatan jumlah siswa yang mencapai KKM sebesar **60%** merupakan peningkatan yang cukup bagus untuk menguji apakah media KOMIKUS (Komik Saku Akuntansi) dapat mempermudah/menarik siswa dalam proses pembelajaran ataupun tidak.

Apabila digambarkan dengan diagram tentang komposisi antara *pre-test* dan *post-test* materi pokok Persamaan Dasar Akuntansi pada siswa kelas X AK 3 SMK Negeri 1 Tempel sebagai berikut:



Gambar 18. Diagram Komposisi Nilai Siswa

g. Tahap Analisis dan Revisi Akhir

Hasil dari tahapan ini dilakukan setelah pelaksanaan uji coba lapangan. Pada saat uji coba lapangan, diperoleh data mengenai penilaian siswa terhadap KOMIKUS (Komik Saku Akuntansi) sebagai media pembelajaran akuntansi. Siswa juga memberikan komentar dan

saran terkait KOMIKUS (Komik Saku Akuntansi) yang diujicobakan kepada siswa tersebut. Berdasarkan analisis terhadap angket yang telah diberikan kepada siswa, sebagian besar siswa memberikan respon dan komentar yang positif terhadap media KOMIKUS (Komik Saku Akuntansi). Siswa memberikan respon dan antusias yang sangat baik dengan adanya KOMIKUS (Komik Saku Akuntansi) sebagai media pembelajaran Akuntansi baru sehingga proses pembelajaran lebih menarik, tidak membosankan dan mampu meningkatkan keinginan siswa dalam belajar.

C. Pembahasan Hasil Penelitian

KOMIKUS (Komik Saku Akuntansi) yang telah melewati tahapan validasi/uji kelayakan untuk mengetahui tingkat kelayakan media komik tersebut. Setelah media dinyatakan layak oleh masing-masing validator, media diujicobakan pada siswa kelas X AK 3 SMK Negeri 1 Tempel yang berjumlah 30 siswa. Berikut adalah pembahasan masing-masing pengujian kelayakan media KOMIKUS (Komik Saku Akuntansi) sebagai media pembelajaran akuntansi:

1. Prosedur Pengembangan KOMIKUS (Komik Saku Akuntansi) pada Materi Pokok Persamaan Dasar Akuntansi

Prosedur yang digunakan dalam pengembangan ini merupakan adaptasi dan modifikasi dari langkah-langkah penelitian dan pengembangan oleh Borg & Gall (1983) yaitu: 1) tahap perencanaan, 2)

tahap desain produk, 3) tahap pengembangan produk, 4) tahap validasi produk, 5) tahap revisi, 6) tahap uji coba produk, dan 7) tahap analisis dan revisi akhir.

Awal dari pengembangan media KOMIKUS (Komik Saku Akuntansi) adalah saat peneliti melakukan observasi saat Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) di SMK Negeri 1 Tempel yang hasilnya menunjukkan masih banyaknya guru yang masih menggunakan metode ceramah dalam proses pembelajaran dan jarang ada guru yang menggunakan media pembelajaran yang bisa membuat proses pembelajaran menjadi menyenangkan. Oleh karena itu, peneliti ingin memberikan media yang menarik, tidak membosankan, inovatif dan mudah dipahami dengan memilih KOMIKUS (Komik Saku Akuntansi) karena berisi gambar yang berwarna, materi disajikan dalam alur kehidupan sehari-hari dan bahasa yang digunakan adalah bahasa yang mudah dipahami. Selain itu, peneliti juga memilih ukuran saku untuk lebih memudahkan siswa dalam penyimpanan dan pembawaannya.

Tahap perencanaan Komik Saku Saku Akuntansi (KOMIKUS) yaitu dengan menentukan tujuan, fungsi dan analisis silabus jurusan Akuntansi kelas X Semester 1. Kemudian, tahap desain produk yang dimulai dengan mencari materi Persamaan Dasar Akuntansi, membuat konsep berupa naskah/dialog percakapan, menggambarkan naskah/dialog percakapan dalam *story board* dan membuat sket awal pada kertas A5 dengan gambar manual tangan. Jadilah produk awal KOMIKUS (Komik

Saku Akuntansi). Tahapan selanjutnya adalah tahapan pengembangan produk dengan melakukan *scan* sket gambar lalu memberikan tahap pewarnaan, pemberian nomor halaman dan pemberian balon percakapan dengan menggunakan photoshop. Produk yang dihasilkan dalam tahap pengembangan ini berupa KOMIKUS (Komik Saku Akuntansi) dengan materi pokok Persamaan Dasar Akuntansi dengan susunan sebagai berikut:

- a. Judul komik adaah KOMIKUS (Komik Saku Akuntansi) dengan Standar Kompetensi Mengelola Dokumen Transaksi, Kompetensi Dasar Memproses Dokumen Transaksi dalam Persamaan Dasar Akuntansi dan materi pokok Persamaan Dasar Akuntansi.
- b. Format komik secara garis besar terdiri dari 4 bagian yaitu pengenalan setting, materi persamaan dasar akuntansi, contoh studi kasus dan pembahasan.
- c. Pengenalan tokoh memberikan gambaran kepada pembaca mengenai masing-masing tokoh yang ada di dalam cerita komik. Tokohnya terdiri dari 4 pemain yaitu, Probo Janoko, Kak Alice, Pevita Pril, dan Ali Handro.
- d. Pembahasan materi pokok Persamaan Dasar Akuntansi berupa studi kasus pembahasan transaksi ALICE BEAUTY SALON milik Kak Alice dengan pembahasan yang disertai penjelasan dan disajikan pada tabel.

Lalu, tahap uji kelayakan instrumen dilakukan dengan meminta pendapat kepada 1 ahli materi (Dosen), 2 ahli media (Dosen dan Programmer UPT Puskom) dan 1 Guru Akuntansi SMK Negeri 1 Tempel. Tahap revisi terdiri dari dua tahap yang berkaitan dengan tahap desain produk dan pengembangan produk KOMIKUS (Komik Saku Akuntansi) revisi oleh ahli materi dilakukan sebanyak tiga kali yang pertama karena gambar komik tidak sesuai dengan keinginan ahli materi dan isi yang menyangkut materi kurang banyak, revisi yang kedua gambar/desain komik sudah bagus tetapi ada halaman yang memuat penjelasan materi terlalu banyak sehingga direvisi ketiga sekaligus penilaian peneliti menambah jumlah halaman agar penjelasan materi lebih banyak lagi. Revisi oleh ahli media I dan ahli media II dilakukan sebanyak tiga kali yang pertama, gambar/desain komik terlalu sederhana dan kurang menarik, yang kedua gambar/desain sudah 90% sangat menarik hanya saja halaman sampul depan dan belakang terlalu kaku, dan yang terakhir media 100% sesuai harapan ahli media. Pihak guru Praktisi akuntansi tidak memberikan saran revisi.

Tahap uji coba lapangan dilakukan pada hari Senin – Kamis, tanggal 6 – 9 April 2015 di kelas X Ak 3 SMK Negeri 1 Tempel. Uji coba lapangan dilaksanakan dengan memberikan soal *pre-test*, pemberian media KOMIKUS (Komik Saku Akuntansi), pemberian soal *post-test* dan diakhiri dengan pengisian angket lembar penilaian media oleh siswa. Langkah terakhir yang dilakukan dalam pengembangan KOMIKUS

(Komik Saku Akuntansi) ini yaitu Analisis dan Revisi Produk Akhir. Berdasarkan data-data yang didapatkan pada saat uji coba, peneliti melakukan analisis apakah ada respon dari siswa perlu adanya perbaikan atau tidak pada media KOMIKUS (Komik Saku Akuntansi) sebagai media pembelajaran Akuntansi.

2. Prosedur Validasi KOMIKUS (Komik Saku Akuntansi) sebagai Media Pembelajaran Akuntansi

a. Kelayakan Produk oleh Ahli Materi

Hasil penilaian oleh ahli materi ditinjau dari hasil angket Lembar Penilaian KOMIKUS (Komik Saku Akuntansi) untuk Ahli Materi yang telah diisi oleh Ibu Adeng Pustikaningsih, S. E., M. Si. selaku Ahli Materi sebagai media yang dilihat dari materi yang ada di dalam KOMIKUS (Komik Saku Akuntansi). Hasil rekapitulasi dan analisis hasil uji kelayakan/validasi dari ahli materi adalah sebagai berikut:

Tabel 23. Hasil Validasi Ahli Materi

No.	Aspek Penilaian	Jumlah Nilai	Rata-rata Nilai	Kategori
1	Materi	45	4,5	Sangat Layak
2	Bahasa	16	4	Layak
3	Penyajian	22	4,4	Sangat Layak
JUMLAH		83	4,3	Sangat Layak

Sumber: Data Lembar Penilaian Media yang Diolah

Berdasarkan penilaian kelayakan oleh Ahli Materi, KOMIKUS (Komik Saku Akuntansi) mendapat total skor rata-rata sebesar 4,3 dengan skor maksimal 5, hasil penilaian tersebut masuk dalam rentang

nilai $\bar{X} > 4,2$ dengan kategori **A (sangat layak)**. Jika dijadikan skala persentase penilaian total skor rata-rata adalah sebesar 86%. Berdasarkan persentase menurut Suharsimi Arikunto (2010: 44), skor uji kelayakan KOMIKUS (Komik Saku Akuntansi) termasuk dalam kategori “**sangat layak**”.

Perhitungan jumlah skor rata-rata dari hasil validasi ahli materi dengan rumus sebagai berikut:

$$\bar{X} = \frac{\sum x_1 + x_2 + x_3}{n_1 + n_2 + n_3}$$

Perhitungan:

$$\text{Jumlah Skor Rata – rata Ahli Materi} = \frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Jumlah Butir}}$$

$$\text{Jumlah Skor Rata – rata Ahli Materi} = \frac{45 + 16 + 22}{10 + 4 + 5}$$

$$\text{Jumlah Skor Rata – rata Ahli Materi} = \frac{83}{19}$$

$$\text{Jumlah Skor Rata – rata Ahli Materi} = 4,3$$

Persentase penilaian Kelayakan untuk hasil validasi ahli materi dengan rumus sebagai berikut:

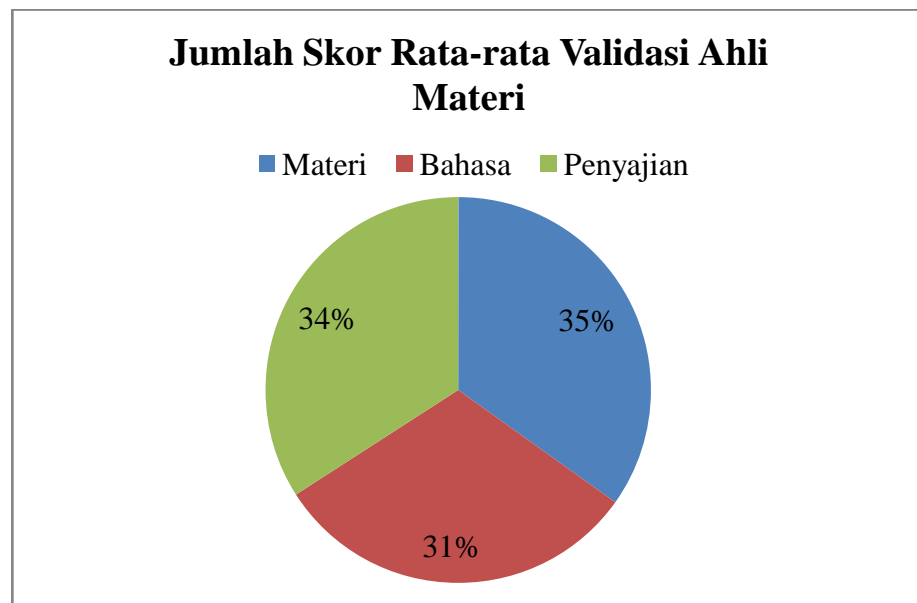
$$\frac{\sum \text{rerata skor yang diperoleh}}{\sum \text{rerata skor yang ideal}} \times 100\%$$

Perhitungan:

$$\text{Persentase kelayakan ahli materi}(\%) = \frac{4,3}{5} \times 100\%$$

$$\text{Persentase kelayakan ahli materi}(\%) = 86\%$$

Hasil validasi oleh Ahli Materi jika disajikan dalam bentuk diagram adalah sebagai berikut:



Gambar 19. Diagram Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Materi

b. Penilaian Produk oleh Ahli Media I dan II

Hasil penilaian oleh ahli media I dan ahli media II ditinjau dari hasil angket Lembar Penilaian KOMIKUS (Komik Saku Akuntansi) untuk Ahli Materi yang telah diisi oleh ahli media I yaitu Bapak Rizqi Ilyasa Aghni, M.Pd dan ahli media II yaitu Bapak Agus Kresnanto, A. Md. sebagai media yang dilihat dari beberapa aspek yang ada di dalam KOMIKUS (Komik Saku Akuntansi). Hasil rekapitulasi dan analisis hasil uji kelayakan/validasi dari ahli media I dan ahli media II adalah sebagai berikut:

Tabel 24. Hasil Validasi Ahli Media

No.	Aspek Penilaian	Jumlah Nilai	Rata-rata Nilai	Kategori
1	Bahasa	36	4,5	Sangat Layak
2	Penyajian	142	4,73	Sangat Layak
JUMLAH		178	4,615	Sangat Layak

Sumber: Data Lembar Penilaian Media yang Diolah

Berdasarkan data tabel di atas penilaian kelayakan oleh Ahli Media I dan Ahli Media II, KOMIKUS (Komik Saku Akuntansi) mendapatkan total skor rata-rata sebesar 4,615 dengan skor maksimal 5, hasil penilaian tersebut masuk dalam rentang nilai $X > 4,2$ dengan kategori **A (sangat layak)**. Jika dijadikan persentase adalah sebesar 92,3%. Berdasarkan persentase menurut Suharsimi Arikunto (2010: 44), skor uji kelayakan KOMIKUS (Komik Saku Akuntansi) termasuk dalam kategori “**sangat layak**”.

Perhitungan jumlah skor rata-rata dari hasil validasi ahli media I dan ahli media II dengan rumus sebagai berikut:

$$\sum \bar{x} = \frac{\sum x_1 + x_2}{n_1 + n_2}$$

Perhitungan:

$$\text{Jumlah Skor Rata – rata Ahli Media} = \frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Jumlah Butir}}$$

$$\text{Jumlah Skor Rata – rata Ahli Media} = \frac{36 + 142}{8 + 30}$$

$$\text{Jumlah Skor Rata – rata Ahli Materi} = \frac{178}{38}$$

$$\text{Jumlah Skor Rata – rata Ahli Materi} = 4,615$$

Persentase penilaian Kelayakan untuk hasil validasi ahli materi dengan rumus sebagai berikut:

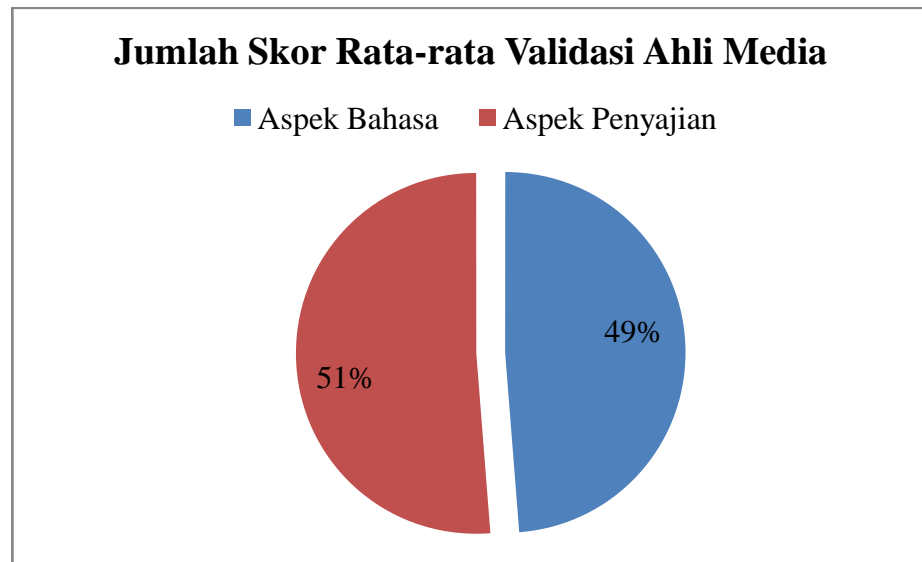
$$\frac{\sum \text{rerata skor yang diperoleh}}{\sum \text{rerata skor yang ideal}} \times 100\%$$

Perhitungan:

$$\text{Persentase kelayakan ahli materi}(\%) = \frac{4,615}{5} \times 100\%$$

$$\text{Persentase kelayakan ahli materi}(\%) = 92,3\%$$

Hasil validasi oleh Ahli Media I dan Ahli Media II jika disajikan dalam bentuk diagram adalah sebagai berikut:



Gambar 20. Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Media

c. Penilaian Produk oleh Guru Prktikan Akuntansi

Penilaian oleh Guru Prantikan Akuntansi pada KOMIKUS (Komik Saku Akuntansi) dimaksudkan agar guru sebagai pelaksana pendidikan di lapangan yang sebenarnya memberikan partisipasi dalam lengkapnya uji coba Komik Saku Akuntansi dari sisi lapangan dunia pendidikan yang sebenarnya. Hasil penilaian Guru Praktisi Akuntansi ditinjau dari hasil pengisian angket Lembar Penilaian Media KOMIKUS (Komik Saku Akuntansi) yang diberikan. Validator dari Guru Praktisi Akuntansi adalah guru yang mengajar mata pelajaran Mengelola Dokumen Transaksi kelas X Akuntansi semester 1 dan sekarang mengajar mata pelajaran Mengelola Kas Kecil kelas X Akuntansi semester 2. Hasil rekapitulasi dan analisis hasil uji

kelayakan/validasi dari Guru Praktisi Akuntansi adalah sebagai berikut:

Tabel 25. Hasil Validasi Guru Praktisi Akuntansi

No.	Aspek Penilaian	Jumlah Nilai	Rata-rata Nilai	Kategori
1	Materi	48	4,8	Sangat Layak
2	Bahasa	19	4,75	Sangat Layak
3	Penyajian	25	5	Sangat Layak
JUMLAH		92	4,85	Sangat Layak

Sumber: Data Lembar Penilaian Media yang Diolah

Berdasarkan data di atas penilaian kelayakan oleh Guru Praktisi Akuntansi, KOMIKUS (Komik Saku Akuntansi) mendapatkan total skor rata-rata sebesar 4,85 dengan skor maksimal 5, hasil penilaian tersebut masuk dalam rentang nilai $X > 4,2$ dengan kategori **A (sangat layak)**. Jika dijadikan persentase adalah sebesar 97%. Berdasarkan persentase menurut Suharsimi Arikunto (2010: 44), skor uji kelayakan KOMIKUS (Komik Saku Akuntansi) termasuk dalam kategori “**sangat layak**”.

Perhitungan jumlah skor rata-rata dari hasil validasi guru praktisi akuntansi dengan rumus sebagai berikut:

$$\sum \bar{x} = \frac{\sum x_1 + x_2 + x_3}{n_1 + n_2 + n_3}$$

Perhitungan:

$$\begin{aligned} \text{Jumlah Skor Rata – rata Guru Praktisi} &= \frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Jumlah Butir}} \\ \text{Jumlah Skor Rata – rata Guru Praktisi} &= \frac{48 + 19 + 25}{10 + 4 + 5} \end{aligned}$$

$$\text{Jumlah Skor Rata – rata Guru Praktisi} = \frac{92}{19}$$

$$\text{Jumlah Skor Rata – rata Guru Praktisi} = 4,85$$

Persentase penilaian Kelayakan untuk hasil validasi guru praktisi dengan rumus sebagai berikut:

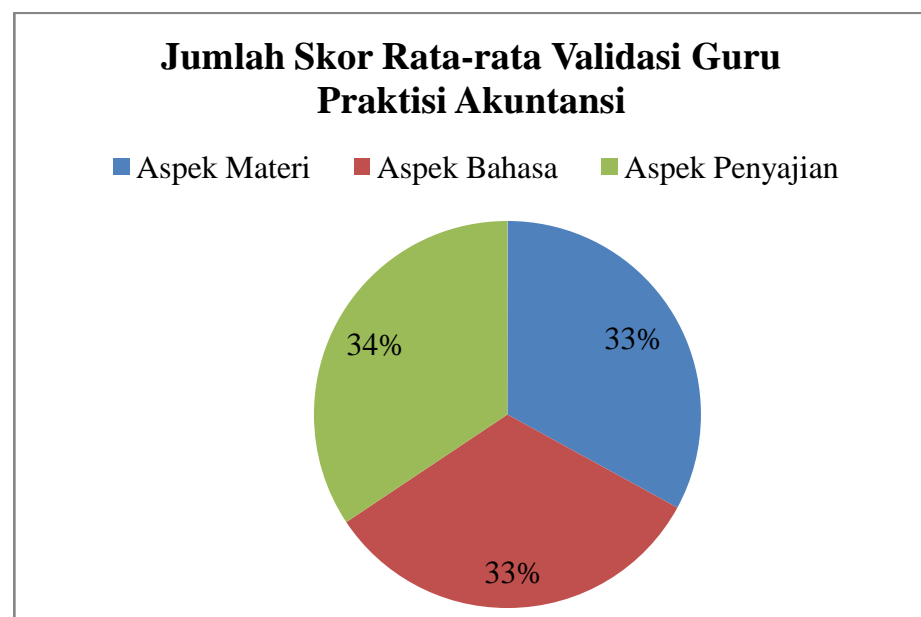
$$\frac{\sum \text{rerata skor yang diperoleh}}{\sum \text{rerata skor yang ideal}} \times 100\%$$

Perhitungan:

$$\text{Persentase kelayakan guru praktisi}(\%) = \frac{4,85}{5} \times 100\%$$

$$\text{Persentase kelayakan guru praktisi}(\%) = 97\%$$

Hasil validasi oleh Guru Praktisi Akuntansi jika disajikan dalam bentuk diagram adalah sebagai berikut:



Gambar 21. Rekapitulasi Hasil Validasi Guru Praktisi Akuntansi

d. Penilaian Produk oleh Siswa

Siswa sebagai subjek dari uji coba lapangan KOMIKUS (Komik Saku Akuntansi) memberikan penilaian tentang kelayakan dari media

KOMIKUS (Komik Saku Akuntansi) dengan mengisi angket Lembar Penilaian Media untuk Siswa. Penilaian tersebut digunakan untuk menentukan pendapat dan kelayakan KOMIKUS (Komik Saku Akuntansi) sebagai media pembelajaran yang diterapkan pada proses pembelajaran di sekolahnya. Angket respon pengguna terdiri dari 20 pertanyaan tertutup dengan jawaban “ya” atau “tidak”. Skor masing-masing butir adalah 0 atau 1. Pertanyaan-pertanyaan yang disajikan adalah penjabaran respon pengguna dilihat dari Aspek Bahasa, Aspek Materi, Aspek Penyajian dan Kemanfaatan. Berikut analisis hasil rata-rata penilaian respon siswa terhadap KOMIKUS (Komik Saku Akuntansi) sebagai Media Pembelajaran Akuntansi sebagai berikut:

Tabel 26. Hasil Rata-rata Penilaian Respon Siswa

Aspek	Nilai Rata-rata	Kriteria
Aspek Materi	0,93	Sangat Layak
Aspek Bahasa	0,90	Sangat Layak
Aspek Penyajian	0,92	Sangat Layak
Kemanfaatan	0,97	Sangat Layak
Skor Rata-rata	0,93	Sangat Layak

Sumber: Data Angket Penilaian Respon Siswa yang Diolah

Perhitungan data pada tabel di atas bisa dilihat di lampiran 14. Berdasarkan analisis angket penilaian respon siswa, KOMIKUS (Komik Saku Akuntansi) mendapatkan total skor rata-rata sebesar 0,93 dengan skor maksimal 1, hasil penilaian tersebut masuk dalam rentang nilai $X > 0,8$ dengan kategori **A (sangat layak)**.

3. Prosedur Uji Coba Lapangan KOMIKUS (Komik Saku Akuntansi) sebagai Media Pembelajaran Akuntansi

KOMIKUS (Komik Saku Akuntansi) yang telah divalidasi oleh validator akan diuji coba lapangan. Tempat uji coba KOMIKUS (Komik Saku Akuntansi) yaitu SMK Negeri 1 Tempel yang beralamat di Jalan Magelang Km 17, Jlegongan, Margorejo, Tempel, Sleman, Yogyakarta di kelas X AK 3 dengan jumlah 30 siswa. Waktu pelaksanaan uji coba lapangan dilakukan pada hari Senin - Kamis, tanggal 6 – 9 April 2015 yang dilaksanakan di ruang kelas S. Kegiatan pertama, siswa diberikan lembar soal *pre-test* dengan waktu 20 menit. Setelah selesai, siswa dibagikan KOMIKUS (Komik Saku Akuntansi) sebagai media pembelajaran akuntansi khususnya materi Persamaan Dasar Akuntansi (PDA). Kemudian, siswa diberikan lembar soal *post-test* dengan waktu 20 menit. Hasil rekapitulasi perbandingan nilai *pre-test* dengan nilai skor rata-rata 78,67 sebelum menggunakan KOMIKUS (Komik Saku Akuntansi) terjadi peningkatan pada hasil nilai *post-test* dengan skor rata-rata 88,045. Terdapat peningkatan yang signifikan terhadap rata-rata nilai siswa yaitu 78,67 siswa menjadi 88,045. Selain peningkatan tersebut, dapat diketahui juga peningkatan jumlah siswa yang mencapai KKM yaitu dari jumlah 19 siswa atau 63,33% pada saat ujian *pre-test* menjadi 28 siswa atau 93,33%. Peningkatan jumlah siswa yang mencapai KKM sebesar 60% merupakan peningkatan yang cukup bagus untuk menguji

apakah media KOMIKUS (Komik Saku Akuntansi) dapat mempermudah/menarik siswa dalam proses pembelajaran ataupun tidak.

D. Keterbatasan Pengembangan

Adapun keterbatasan penggunaan KOMIKUS (Komik Saku Akuntansi) sebagai Media Pembelajaran Akuntansi berdasarkan penelitian yang telah dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Waktu pembelajaran hanya 2 jam pelajaran dan terdominasi untuk mengerjakan soal *pre-test* dan *post-test*, sehingga pengisian angket Lembar Penilaian Media untuk siswa diisi di lain hari.
2. Ada 2 siswa yang izin mengikuti persiapan lomba saat uji coba lapangan sedang dilaksanakan sehingga uji coba pada dua siswa yang izin dilakukan setelah pulang sekolah.
3. KOMIKUS (Komik Saku Akuntansi) mengalami 2 kali perubahan desain gambar karena kesalahan memilih animator komik.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan:

1. Pengembangan Media Pembelajaran KOMIKUS (Komik Saku Akuntansi) ini menggunakan metode pendekatan penelitian pengembangan yang meliputi tahapan pengembangan yaitu: 1) tahap perencanaan, 2) tahap desain produk, 3) tahap pengembangan produk, 4) tahap validasi produk, 5) tahap revisi, 6) tahap uji coba produk, dan 7) tahap analisis dan revisi akhir.
2. Berdasarkan analisis angket penilaian respon siswa, KOMIKUS (Komik Saku Akuntansi) mendapatkan total skor rata-rata sebesar 0,93 dengan skor maksimal 1, hasil penilaian tersebut masuk dalam rentang nilai $X > 0,8$ dengan kategori **A (sangat layak)**.
3. Berdasarkan uji kelayakan dari Ahli Materi yang ditinjau dari aspek materi, aspek bahasa dan aspek penyajian diperoleh hasil dengan jumlah nilai 83 atau dengan rata-rata nilai **4,3** yang termasuk ke dalam kategori **sangat layak (A)**.
4. Berdasarkan uji kelayakan dari Ahli Media I dan Ahli Media II yang ditinjau dari aspek bahasa dan aspek penyajian diperoleh hasil dengan jumlah nilai 178 atau dengan rata-rata nilai **4,615** yang termasuk ke dalam kategori **sangat layak (A)**.

5. Berdasarkan uji kelayakan Guru Praktisi Akuntansi yang ditinjau dari aspek materi, aspek bahasa dan aspek penyajian diperoleh dengan jumlah 92 atau dengan rata-rata **4,85** yang termasuk kategori **sangat baik (A)**. Berdasarkan hasil uji validasi oleh Guru Praktikan Akuntansi tingkat kelayakan KOMIKUS (Komik Saku Akuntansi) termasuk ke dalam kategori **Sangat Layak (A)**.

B. Saran

Berdasarkan penelitian, KOMIKUS (Komik Saku Akuntansi) sebagai Media Pembelajaran Akuntansi Materi Pokok Persamaan Akuntansi ini masih memiliki banyak kekurangan. Oleh karena itu, terdapat beberapa saran yang dapat digunakan sebagai masukan, saran tersebut antara lain:

1. Perlu adanya pengembangan lebih lanjut tentang pengembangan KOMIKUS (Komik Saku Akuntansi) dengan materi akuntansi lainnya.
2. Perlu adanya motivasi bagi guru untuk menerapkan metode-metode pembelajaran yang lebih variatif sehingga siswa tidak cepat merasa jenuh.
3. Perlu adanya usaha yang lebih baik dalam memotivasi guru untuk membuat dan mengembangkan media yang inovatif dan kreatif dalam proses pembelajaran.
4. Perlu adanya pengembangan lebih lanjut terhadap media KOMIKUS (Komik Saku Akuntansi) mengingat jenis media tergolong baru.

DAFTAR PUSTAKA

- Azhar Arsyad. (2011). *Media Pembelajaran*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- _____. (2006). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Bimo Walgito. (1986). *Bimbingan dan Penyuluhan di Sekolah*. Yogyakarta: UGM.
- Borg, W. R & Gall, M. D. (1993). *Education Research*. New York: Longma Bopy, J.
- Eko Suharyono. (2009). *Komik Sebagai Media Pembelajaran*. Jurnal guruindo.blogspot.com, diakses pada 7 Januari 2015 pukul 18.05 WIB.
- Elis Mediawati. (2011). *Pembelajaran Akuntansi Keuangan Melalui Media Komik Untuk Meningkatkan Prestasi Mahasiswa*. Jurnal Penelitian Pendidikan, Diakses pada 7 November 2014 pukul 10.45 WIB.
- Hisyam Zaini, dkk. (2008). *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Pustaka Insan Mandiri.
- I Wayan Satyasa. (2007). *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Makalah Disajikan dalam pelatihan PTK bagi guru Nusa Penida. <http://digilib.unnes.ac.id/>, diakses pada tanggal 6 Januari 2015 pukul 21.00 WIB.
- James M. Reeve, Ersu T. W dan Amir A.Y. (2010). *Pengantar Akuntansi Buku 2*. Jakarta: Salemba Empat.
- Kardiman. (2010). *Accounting*. Jakarta: Yudhistira.
- Listiyani, Indriana Mei dan Ani Widayati. (2012). *Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran Akuntansi Kompetensi Dasar Persamaan Dasar Akuntansi Untuk Siswa SMA Kelas XI* Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia, (www.journal.uny.ac.id, diakses pada 7 Januari 2015 pukul 18.00 WIB).
- McCould, Scott. (2008). *Memahami Komik*. Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia.
- Mulyasa. (2008). *Standar Kompetensi dan Sertifikasi Guru*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

- M. S. Gumelar. (2011). *Comic Making; Cara Membuat Komik*, Jakarta: PT Indeks.
- Nana Sudjana dan Ahmad Rivai. (2010). *Media Pembelajaran*. Bandung : Sinar Baru Algensindo.
- _____. (2009). *Teknologi Pengajaran*, Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- _____. (2007). *Metode penelitian Pendidikan*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- _____. (2005). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Oemar Hamalik. (2007). *Dasar-dasar Perkembangan Kurikulum*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- _____. (2001). *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan pendekatan Sistem*. Bandung: Bumi Aksara.
- Pius A. Partanto. (1994). *Kamus Ilmiah Populer*. Surabaya: Arkola.
- Sony Warsono, Arif Darmawan & Arsyadi Ridha. (2009). *Akuntansi Pengantar I Berbasis Matematika*. Yogyakarta: Asgard Chapter.
- Sujadi. (2003). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugihartono, dkk. (2007). *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif dan R & D*. Bandung; Alfabeta.
- Sukarjo. (2006). *Kumpulan Materi Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Program Pasca Sarjana UNY
- Warren, Reeve & Fess. (2005). *Pengantar Akuntansi Buku I*. Jakarta: Salemba Empat.
- Zulhelmi. (2009). *Penilaian Psikomotor dan Respon Siswa Dalam Pembelajaran Sains Fisika Melalui Penerapan Penemuan Terbimbing Di SMP Negeri 20 Pekanbaru*. <http://ejournal.unri.ac.id/>, diakses pada tanggal 16 Februari 2015 pukul 16.40

LAMPIRAN
PROSES PENGEMBANGAN KOMIKUS
(KOMIK SAKU AKUNTANSI)

Lampiran 1 Silabus

Lampiran 2 *Story Board*

Lampiran 3 Sket Gambar Produk Awal

Lampiran 4 Produk Akhir KOMIKUS

Lampiran 1. Silabus

**SILABUS MATA PELAJARAN
PRODUKTIF AKUNTANSI**

**STANDAR KOMPETENSI
Mengelola Dokumen Transaksi**

**SMK NEGERI 1 TEMPEL
TAHUN PELAJARAN 2013/2014**

NAMA SEKOLAH : SMK Negeri 1 Tempel
 MATA PELAJARAN : **Kompetensi Kejuruan**
 KELAS/SEMESTER : XI/1 (Satu)
 STANDAR KOMPETENSI : **Mengelola Dokumen Transaksi**
 KODE KOMPETENSI : **119.KK.01**
 ALOKASI WAKTU : 36 @ 45 menit
 KKM SK : 75 (tujuh puluh lima)

KOMPETENSI DASAR	NILAI PKBB / EK	INDIKATOR	MATERI PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	PENILAIAN	ALOKASI WAKTU			SUMBER BELAJAR
						TM	PS	PI	
1. Mengenal Ruang Lingkup Akuntansi (KKM 76)	Gemar membaca Rasa ingin tau Rasa ingin tau Rasa ingin tau Rasa ingin tau Rasa ingin tau	1.1. embaca berbagai bacaan yang berhubungan dengan materi pembelajaran agar dapat mendeskrripsikan pengertian akuntansi 1.2. Berupaya mengetahui lebih mendalam untuk mengidentifikasi bidang-bidang akuntansi 1.3. Berupaya mengetahui lebih mendalam untuk mengidentifikasi pemakai informasi akuntansi 1.4. Berupaya mengetahui lebih mendalam untuk mengidentifikasi profesi informasi akuntansi 1.5. Berupaya mengetahui lebih mendalam untuk mengidentifikasi prinsip-prinsip informasi akuntansi 1.6. Berupaya mengetahui lebih mendalam untuk mengidentifikasi jenis-jenis perusahaan	<ul style="list-style-type: none"> Ruang lingkup Akuntansi 	<ul style="list-style-type: none"> Mendeskrripsikan pengertian akuntansi Mengidentifikasi bidang2 akuntansi Mengidentifikasi pemakai informasi akuntansi Mengidentifikasi profesi akuntansi Mengidentifikasi prinsip2 akuntansi Mengidentifikasi jenis2 perusahaan Pesdik brosing prinsip2 akuntansi selain yang ada di buku 	Tes tertulis	6	-	-	<ul style="list-style-type: none"> Memahami Siklua Akuntansi Perusahaan Jasa dan Dagang,. Hendi Soemantri, Armico Siklus Akuntansi Untuk Tingkat 1 SMK, Dra. Moelyati dkk, Yudhistira Modul Akuntansi SMK/MAK, Endang Puspitawati, S.Pd. dkk, Viva Pakarindo

KOMPETENSI DASAR	NILAI PKBB / EK	INDIKATOR	MATERI PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	PENILAIAN	ALOKASI WAKTU			SUMBER BELAJAR
						T M	PS	PI	
2. Mengidentifikasi Dokumen Transaksi (KKM 75)	Gemar membaca Rasa ingin tau Rasa ingin tau Disiplin Disiplin	2.1. Membaca berbagai bacaan yang berhubungan dengan materi pembelajaran agar dapat mendeskrripsikan pengertian transaksi keuangan 2.2. Berupaya mengetahui lebih mendalam untuk mengidentifikasi jenis-jenis transaksi keuangan 2.3. Berupaya mengetahui lebih mendalam untuk mengidentifikasi jenis-jenis bukti transaksi keuangan 2.4. Berupaya mengetahui lebih mendalam untuk mengidentifikasi pihak-pihak yang membuat bukti transaksi 2.5. Berperilaku tertib dan patuh pada berbagai ketentuan dan peraturan dalam menganalisis bukti transaksi 2.6. Berperilaku tertib dan patuh pada berbagai ketentuan dan peraturan dalam membuat bukti transaksi	• Bukti transaksi	• Mengidentifikasi pengertian transaksi keuangan • Mengidentifikasi jenis-jenis transaksi keuangan • Mengidentifikasi jenis-jenis bukti transaksi • Mengidentifikasi pihak2 yang membuat bukti transaksi • Menganalisis bukti transaksi • Membuat bukti transaksi	Tes tertulis	4	2 (4)		<ul style="list-style-type: none"> • Memahami Siklua Akuntansi Perusahaan Jasa dan Dagang,. Hendi Soemantri, Armico • Siklus Akuntansi Untuk Tingkat 1 SMK, Dra. Moelyati dkk, Yudhistira • Modul Akuntansi SMK/MAK, Endang Puspitawati, S.Pd. dkk, Viva Pakarindo

KOMPETENSI DASAR	NILAI PKBB / EK	INDIKATOR	MATERI PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	PENILAIAN	ALOKASI WAKTU			SUMBER BELAJAR
						T M	PS	PI	
3. Memproses Dokumen Transaksi dalam Persamaan Dasar Akuntansi (KKM 74)	Gemar membaca Rasa ingin tau Gemar membaca	<p>3.1. Membaca berbagai bacaan yang berhubungan dengan materi pembelajaran agar dapat mendeskripsikan pengertian persamaan dasar akuntansi</p> <p>3.2. Berupaya mengetahui lebih mendalam untuk mengidentifikasi unsur-unsur persamaan dasar akuntansi</p> <p>3.3. Membaca berbagai bacaan yang berhubungan dengan materi pembelajaran agar dapat mendeskripsikan bentuk persamaan dasar akuntansi</p> <p>3.4. Membaca berbagai bacaan yang berhubungan dengan materi pembelajaran agar dapat mendeskripsikan pengertian harta, utang dan modal</p> <p>3.5. Berupaya mengetahui lebih mendalam untuk mengidentifikasi pengaruh transaksi keuangan terhadap persamaan dasar akuntansi</p> <p>3.6. Berperilaku tertib dan patuh pada berbagai ketentuan dan peraturan dalam mencatat transaksi keuangan dalam persamaan dasar akuntansi</p>	<ul style="list-style-type: none"> Persamaan Dasar Akuntansi 	<ul style="list-style-type: none"> Mendeskripsikan pengertian persamaan dasar akuntan Mengidentifikasi unsur-unsur persamaan dasar akuntansi Mendeskripsikan bentuk persamaan Mendeskripsikan pengertian harta, utang dan modal Mengidentifikasi pengaruh transaksi keuangan terhadap persamaan dasar akuntans Mencatat transaksi keuangan dalam persamaan dasar akuntansi 	Tes tertulis	6	2 (4)	-	<ul style="list-style-type: none"> Memahami Siklua Akuntansi Perusahaan Jasa dan Dagang,. Hendi Soemantri, Armico Siklus Akuntansi Untuk Tingkat 1 SMK, Dra. Moelyati dkk, Yudhistira Modul Akuntansi SMK/MAK, Endang Puspitawati, S.Pd. dkk, Viva Pakarindo

KOMPETENSI DASAR	NILAI PKBB / EK	INDIKATOR	MATERI PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	PENILAIAN	ALOKASI WAKTU			SUMBER BELAJAR
						TM	PS	PI	
4. Memproses Dokumen Transaksi menjadi laporan Keuangan (KKM 74)	Gemar membaca Gemar membaca Gemar membaca Gemar membaca Disiplin	4.1. Membaca berbagai bacaan yang berhubungan dengan materi agar dapat mendiskripsikan pengertian laporan keuangan 4.2. Membaca berbagai bacaan yang berhubungan dengan materi agar dapat mendiskripsikan pengertian neraca 4.3. Membaca berbagai bacaan yang berhubungan dengan materi agar dapat mendeskrripsikan pengertian laporan laba rugi 4.4. Membaca berbagai bacaan yang berhubungan dengan materi agar dapat mendeskrripsikan pengertian laporan perubahan modal 4.5. Berperilaku tertib dan patuh pada berbagai ketentuan dan peraturan dalam menyusun laporan keuangan	<ul style="list-style-type: none"> Laporan keuangan Mengarsip dokumen 	<ul style="list-style-type: none"> mendiskripsikan pengertian laporan keuang mengidentifikasi unsur – unsur laporan keuangan mendeskrripsikan pengertian neraca, laporan laba rugi dan laporan perubahan modal menyusun laporan keuangan mengarsip dokumen 	Tes tertulis	4	2 (4)	-	<ul style="list-style-type: none"> Memahami Akuntansi SMK seri B, Drs. Hendi Soemantri, Armico Akuntansi Keuangan, Hendi Soemantri, Armico Modul Akuntansi 2A utk SMK dan MAK, Dwi Harti, Erlangga Akuntansi 2 untuk SMK Kelas XI, Toto Sucipto, Yudhistira

KOMPETENSI DASAR	NILAI PKBB / EK	INDIKATOR	MATERI PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	PENILAIAN	ALOKASI WAKTU			SUMBER BELAJAR
						TM	PS	PI	
	Disiplin	4.6. Berperilaku tertib dan patuh pada berbagai ketentuan dan peraturan dalam mengarsip dokumen							
				Ulangan Tengah Semester		2			
				Ulangan Akhir Semester		4			
				Jumlah		36			

Kepala Sekolah Mengetahui WKS 1

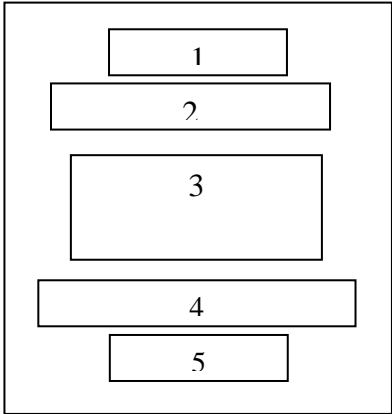
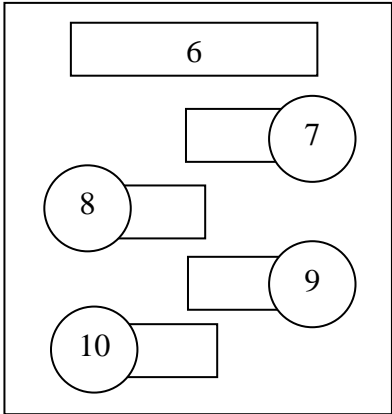
Dra. Nuning Sulastri
NIP. 19610828 198803 2 010

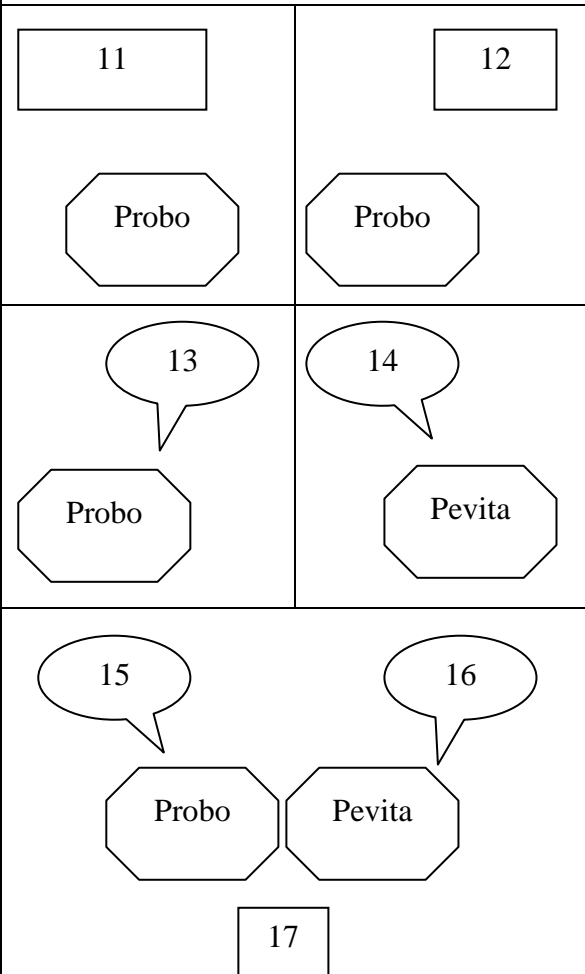
Drs. Nariman Tri Priyono
NIP. 19551212 198602 1 005

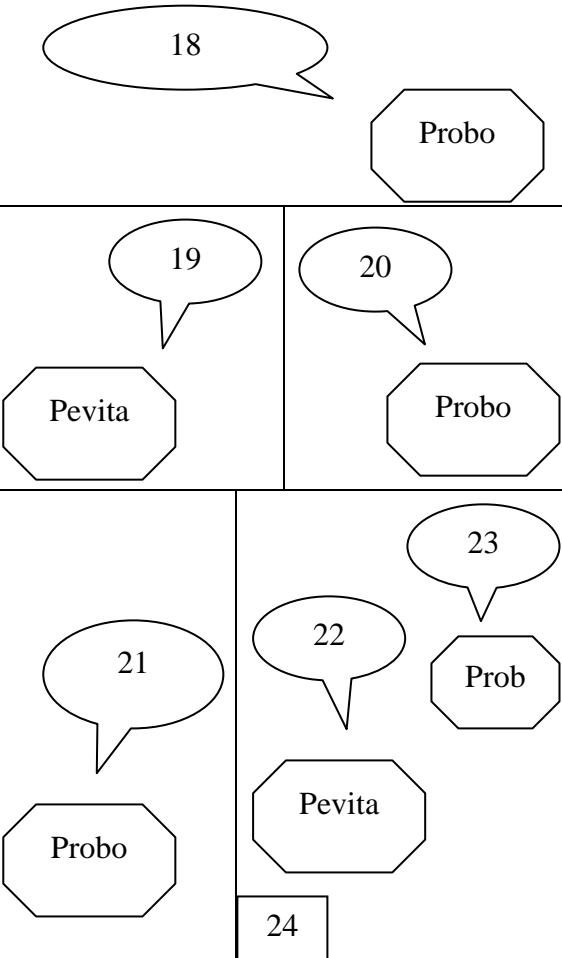
Tempel, Juli 2013
Guru Maata Pelajaran :

Nama Guru	NIP	Tanda tangan
Dra. Hj. Sri Sugiharti	19621115 198903 2 002	
Dra. Yatimatun Nafi'ah	19670717 199703 2 006	
Drs. Sudirman	19641231 200701 2 093	














Lampiran 2. Story Board

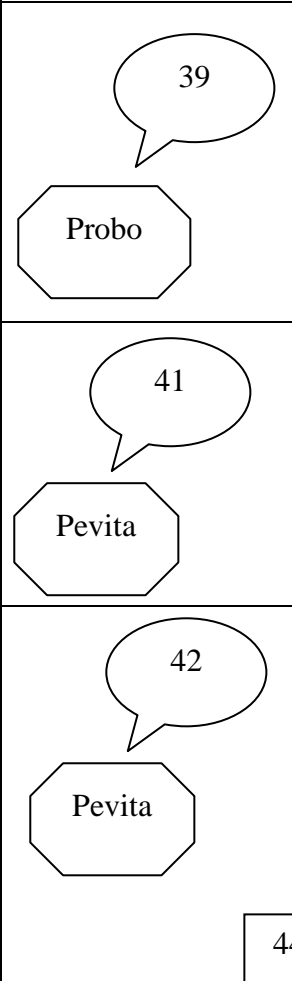
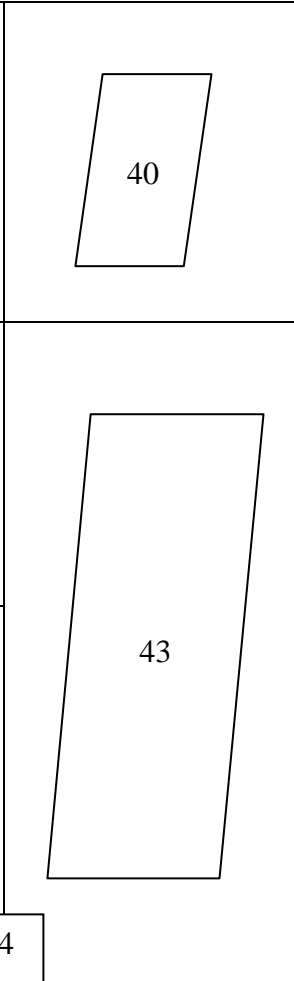
No.	Nama Halaman	Desain	Keterangan
1.	Halaman Depan		1. Judul Komik 2. Sub Judul/Materi Pokok Komik 3. Gambar Sampul 4. Nama Pembuat Komik 5. NIM
2	Halaman Pengenalan Tokoh		6. Pengenalan Tokoh 7. Probo Janoko dan Deskripsi Tokoh 8. Pevita Pril dan Deskripsi Tokoh 9. Kak Alice dan Deskripsi Tokoh 10. Ali Handro dan Deskripsi Tokoh

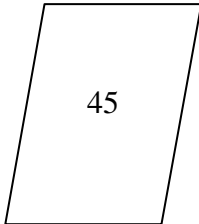
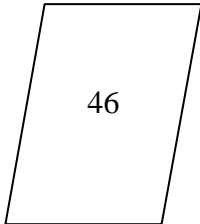


No.	Nama Halaman	Desain		Keterangan
3.	Halaman Isi – 1			<p>11. Prolog: Pada suatu hari, saat Probo Janoko menuju jalan pulang</p> <p>12. Tiba-tiba dari kejauhan Probo melihat sahabatnya Pevita Pril</p> <p>13. Probo: Hay, Pev.</p> <p>14. Pevita: Hay, juga.</p> <p>15. Probo: kamu kok sendirian. Emang dari ana kamu, Pev?</p> <p>16. Pevita: Iya Probo, aku habis privat akuntansi. Kamu sendiri?</p> <p>17. Nomor Halaman (1)</p>

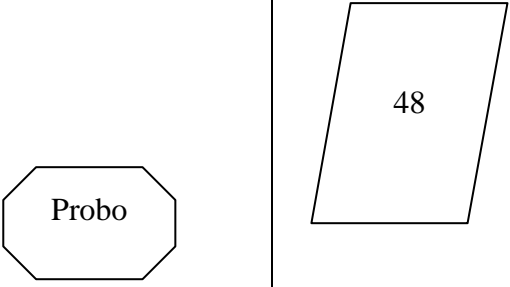
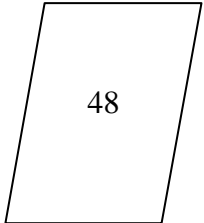
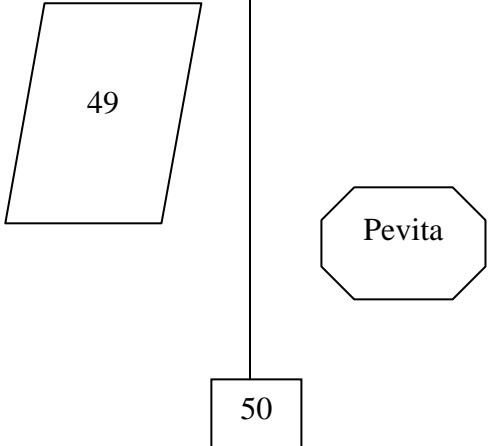
No.	Nama Halaman	Desain	Keterangan
4.	Halaman Isi – 2		<p>18. Probo: Oh, kalo aku tadi habis ikut bakti sosial Pev. Gimana privat akuntansinya Pev? Asik nggak?</p> <p>19. Pevita: Asik dong, hehe. Awalnya aku kurang suka tapi semenjak privat jadi suka akuntansi.</p> <p>20. Probo: Hmm.. asik juga tuh.</p> <p>21. Probo: Yaudah deh, kalo gitu Pev. Aku pulang duluan ya.</p> <p>22. Pevita: Oke, Probo. Bye.</p> <p>23. Probo: Bye.</p> <p>24. Nomor Halaman (2)</p>

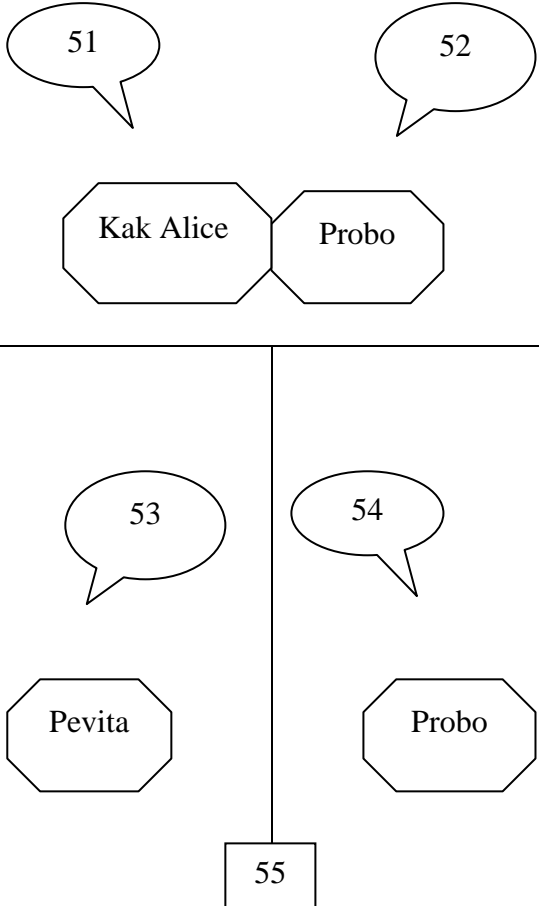
No.	Nama Halaman	Desain		Keterangan
5.	Halaman Isi – 3	<div><div>25</div><div>Probo</div></div> <div><div>28</div><div>Kak Alice</div><div>31</div></div>	<div><div>26</div><div>Kak Alice</div></div> <div><div>27</div><div>Prob</div></div> <div><div>29</div><div>Prob</div><div>30</div></div>	<p>25. Probo: Assalamu’alaikum, Kak Alice..</p> <p>26. Kak Alice: Wa’alaikumsalam. Kamu habis dari mana dik?</p> <p>27. Probo: Tadi aku ikut bakti sosial kak. Hitung-hitung sekalian cari, pengalaman. Hehe</p> <p>28. Kak Alice: Syukurlah. Oh iya dik, bisa bantuin kakak nggak?</p> <p>29. Probo: insyaAllah Kak, hehe</p> <p>30. Probo: Emang Kakak butuh bantuan apa Kak?</p> <p>31. Nomor Halaman (3)</p>

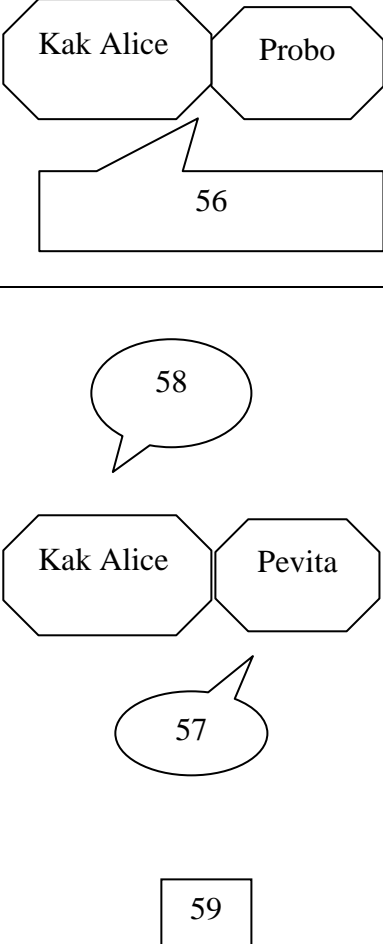
No.	Nama Halaman	Desain		Keterangan
6.	Halaman Isi- 4	 	 	<p>32. Kak Alice: Kakak butuh pencatatan keuangan untuk salon baru kakak. Kamu bisa akuntansi nggak?</p> <p>33. Probo: Aku? Akuntansi? Kalo yang satu itu aku nyerah aja Kak, hehe</p> <p>34. Kak Alice: Haha, jadi? Kamu bisa bantu kakak nggak nih?</p> <p>35. Probo: Mm.. kakak masih kenal Pevita kan? Sepertinya dia bisa bantu Kakak, untuk masalah ini.</p> <p>36. Kak Alice: Ooh, si Pevit, iya kakak ingat. Bolehlah kalo gitu nanti kamu coba hubungi dia ya.</p> <p>37. Probo: Siap 86 komandan</p> <p>38. Nomor halaman (4)</p>
		 	 	
		 	 	
				

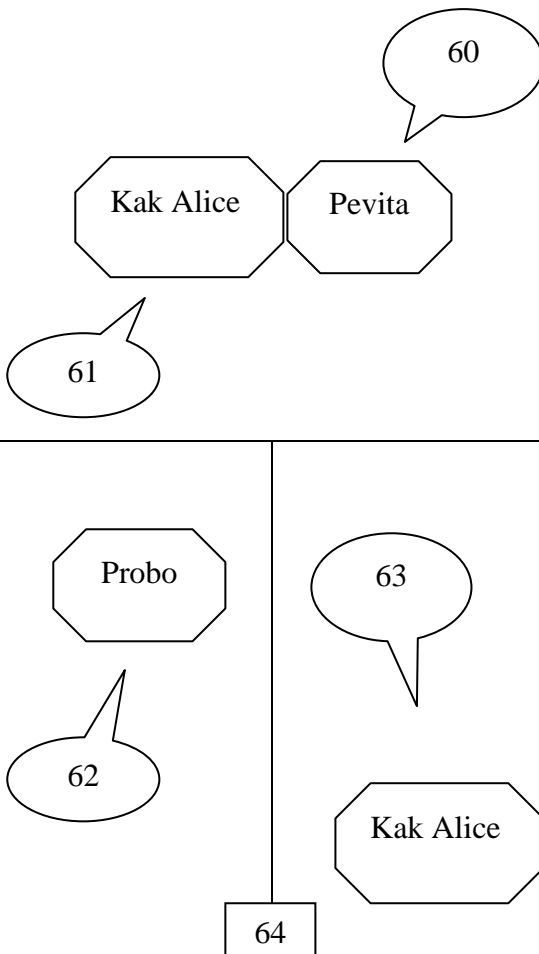
No.	Nama Halaman	Desain		Keterangan
7.	Halaman Isi – 5			<p>39. Probo: Pevita.. Pevita.. Nah, Ketemu..</p> <p>40. HP</p> <p>41. Pevita: Siapa lagi nih yang sms. Pasti operator lagi, huft..</p> <p>42. Pevita: Probo? Tumben ni anak sms aku.</p> <p>43. HP Pevita: SMS dari Probo (Assalamu'alaikum, Pev)</p> <p>44. Nomor Halaman (5)</p>

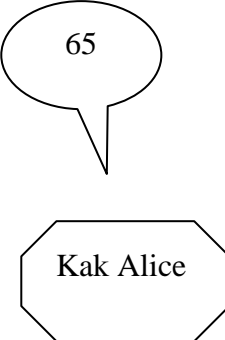
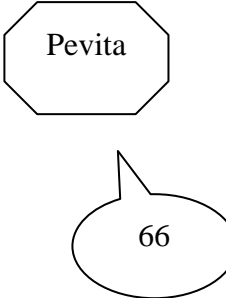
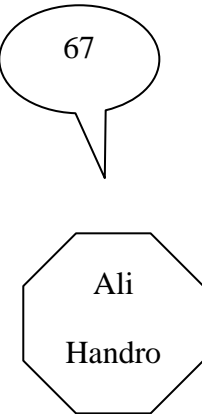
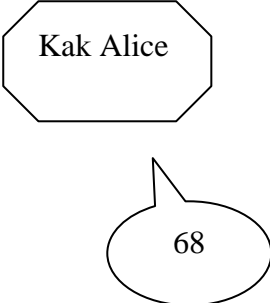
No.	Nama Halaman	Desain		Keterangan
8.	Halaman Isi - 6			<p>45. HP Probo:</p> <p>SMS dari Pevita: Wa’alaikumsalam. Ada apa Prob?</p> <p>SMS Probo: Pevit, bisa bantu aku nggak?</p> <p>SMS dari Pevita: InsyaAllah kalau aku bisa pasti aku bantu. Bantuan apa ya?</p> <p>46. HP Pevita:</p> <p>SMS Pevita: Ini Kak Alice butuh bantuan buat pencatatan untuk usaha salon barunya.</p> <p>47. Nomor halaman (6)</p>
		 		

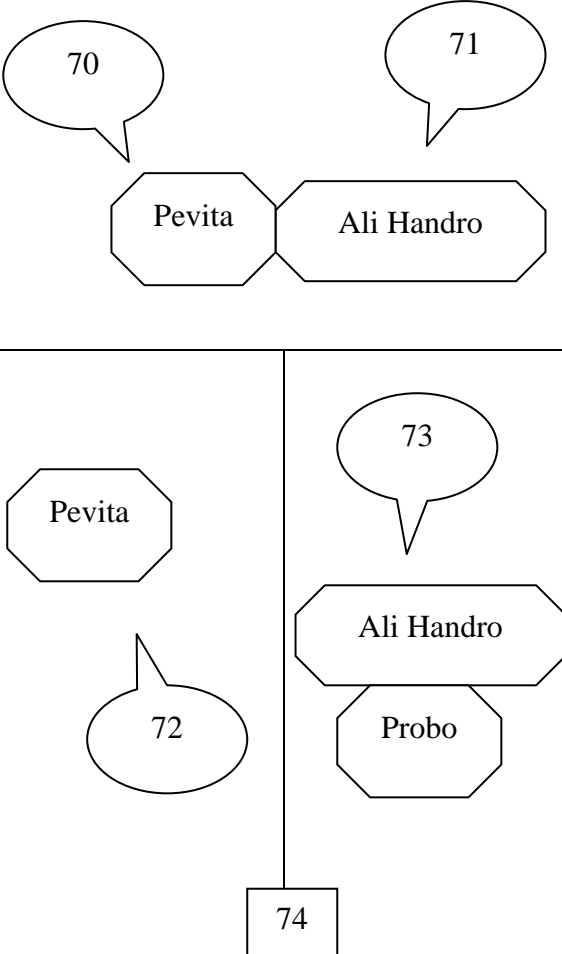
No.	Nama Halaman	Desain		Keterangan
9.	Halaman Isi – 7			<p>48. HP Probo:</p> <p>SMS dari Pevita: Oh, Soal itu. Okay, aku bisa Prob.</p> <p>49. HP Pevita:</p> <p>SMS dari Probo: Mau? Ok, Besok main ke rumahku ya. Aku tunggu. Makasih Pev.</p> <p>SMS Pevita: Iyaa, sama-sama Prob.</p> <p>50. Nomor halaman (7)</p>
				

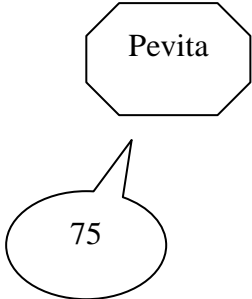
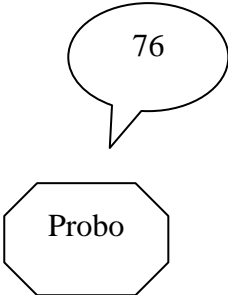
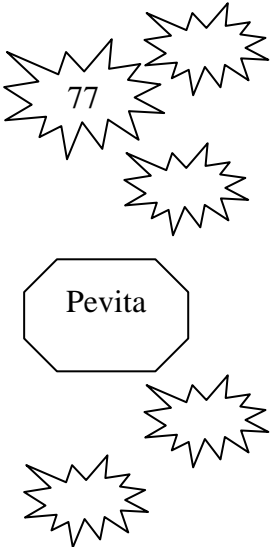
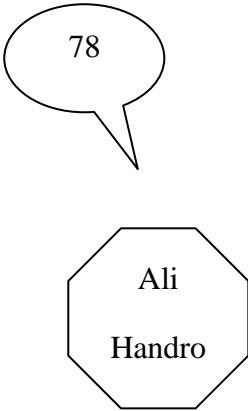

No.	Nama Halaman	Desain	Keterangan
10.	Halaman Isi - 8		<p>51. Kak Alice: Dik, Pevit jadi main ke rumah nggak?</p> <p>52. Probo: Kemarin bilangnya habis privat mau ke sini kak.</p> <p>53. Pevita: Assalamu'alaikum..</p> <p>54. Probo: Nah, baru di obrolin udah muncul aja.</p> <p>55. Nomor Halaman (8)</p>

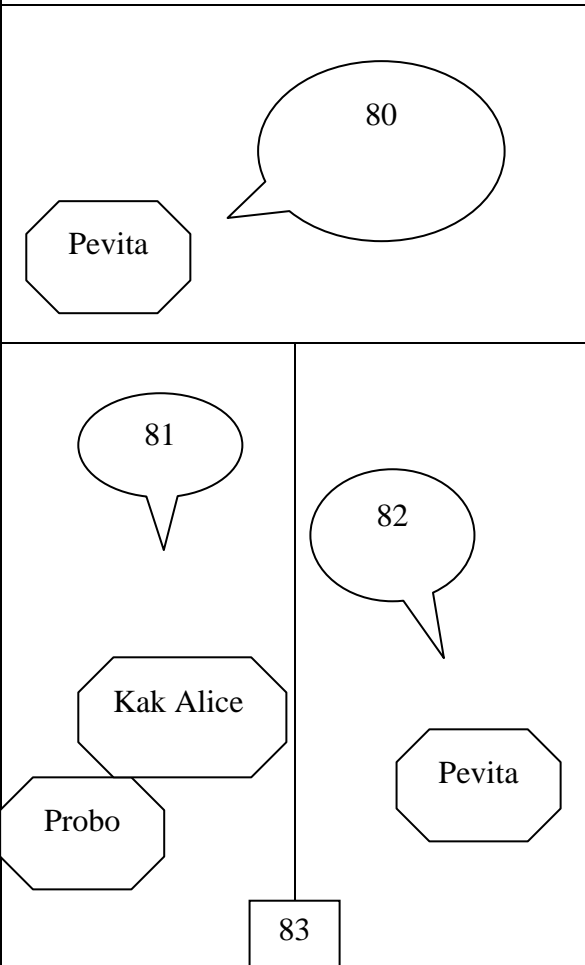
No.	Nama Halaman	Desain	Keterangan
11.	Halaman Isi - 9		<p>56. Probo + Kak Alice: Wa'alaikumsalam..</p> <p>57. Pevita: Kak Alice apa Kabar? Lama nggak ketemu.</p> <p>58. Kak Alice: Alhamdulillah sehat Pev. Kamu?</p> <p>59. Nomor Halaman (9)</p>

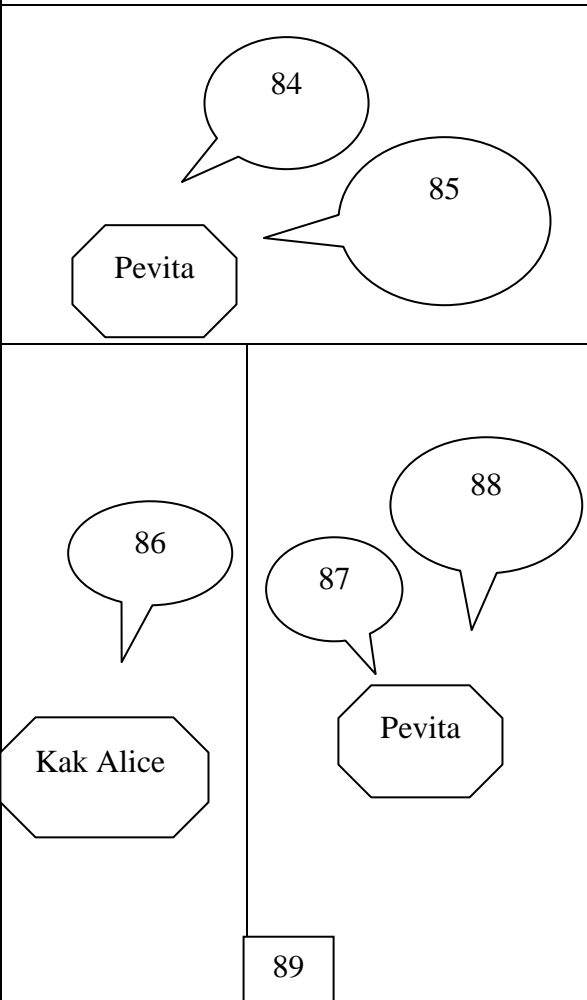
No.	Nama Halaman	Desain	Keterangan
12.	Halaman Isi - 10	 <p>The diagram illustrates a conversation between Kak Alice and Pevita. Kak Alice is represented by an octagon, and Pevita is represented by an octagon. There are speech bubbles with numbers 60, 61, 62, 63, and a box with 64.</p>	<p>60. Pevita: Alhamdulillah, sehat juga kak. Kakak tambah cantik aja.</p> <p>61. Kak Alice: Kamu bisa aja Pev.</p> <p>62. Probo: Duh, kalo perempuan udah ketemu pasti rame. Jadi lupa tujuan utamanya.</p> <p>63. Kak Alice: Hehe, kaya nggak tau perempuan aja.</p> <p>64. Nomor Halaman (10)</p>

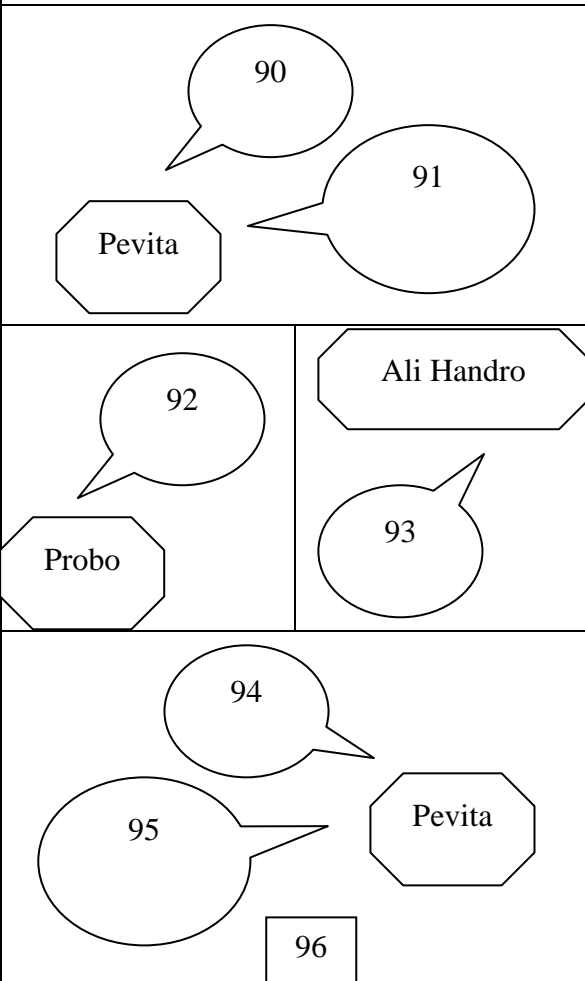
No.	Nama Halaman	Desain		Keterangan
13.	Halaman Isi - 11	 <p>65</p> <p>Kak Alice</p>	 <p>Pevita</p> <p>66</p>	<p>65. Kak Alice: Pevit maukan bantu kakak?</p> <p>66. Pevita: Siap kak.</p> <p>67. Ali Handro: Engingeng..</p> <p>68. Kak Alice: Oh iya, ini karyawan kakak, dia akan belajar bareng kita.</p> <p>69. Nomor Halaman (11)</p>
		 <p>67</p> <p>Ali Handro</p>	 <p>Kak Alice</p> <p>68</p> <p>69</p>	

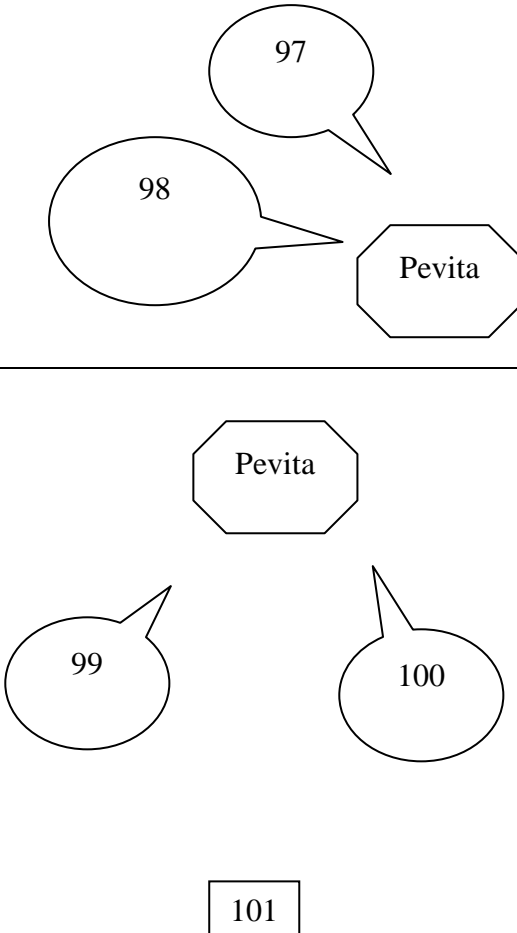
No.	Nama Halaman	Desain	Keterangan
14.	Halaman Isi - 12		<p>70. Pevita: Saya Pevita, Kak.</p> <p>71. Ali Handro: Halo, saya Ali Handro. Salam kenal.</p> <p>72. Pevita: Mulai aja yuk.</p> <p>73. Ali Handro + Probo: Siap!!!</p> <p>74. Nomor Halaman (12)</p>

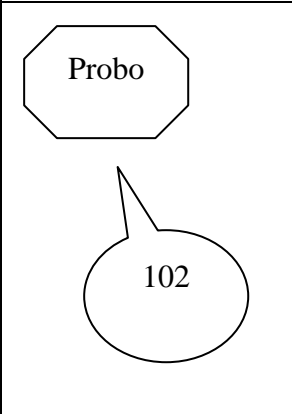
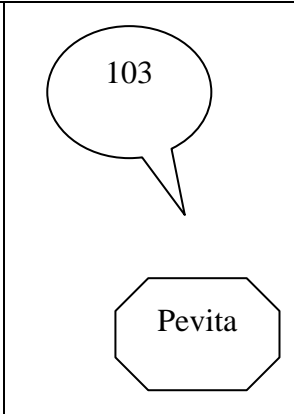
No.	Nama Halaman	Desain		Keterangan
15.	Halaman Isi – 13			75. Pevita: Pertama, kita harus tahu 5 kelompok rekening utama dalam akuntansi. 76. Probo: Apa aja, Pev? 77. Pevita: Harta, Utang, Modal, Pendapatan, dan Beban. 78. Ali Handro: Artinya rekening harta apa? 79. Nomor Halaman 13
				
				

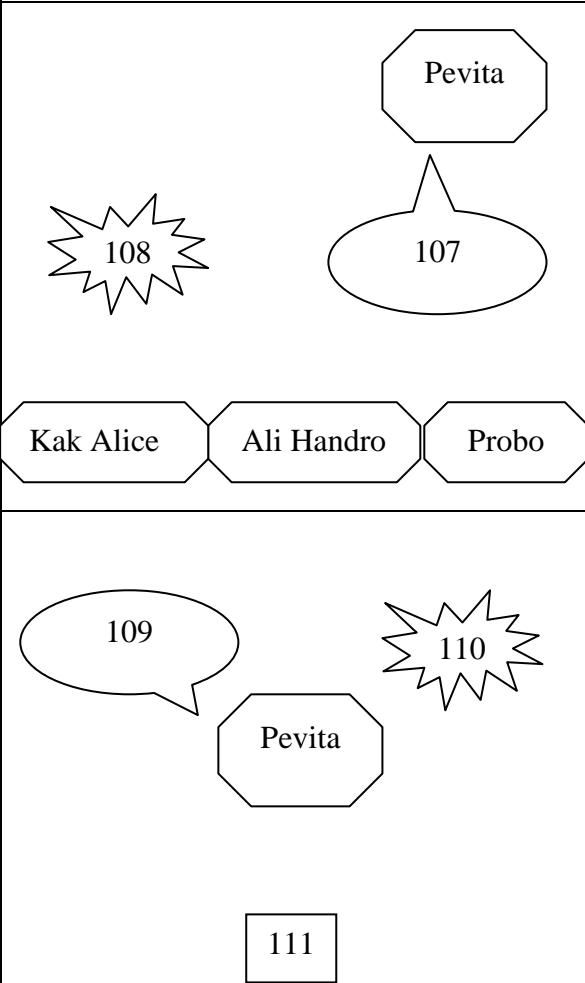
No.	Nama Halaman	Desain	Keterangan
16.	Halaman Isi - 14	 <p>The diagram illustrates a conversation layout. At the top, Pevita (octagon) has a speech bubble (80) pointing towards Kak Alice (octagon). Kak Alice has a speech bubble (81) pointing towards Probo (octagon). Probo has a speech bubble (82) pointing towards Pevita. A small box labeled 83 is positioned at the bottom center of the diagram area.</p>	<p>80. Pevita: Harta adalah sumber daya yang dimiliki oleh perusahaan yang akan memberikan nilai ekonomis pada masa yang akan datang.</p> <p>81. Probo: Contoh akun harta apa, Pev?</p> <p>82. Pevita: Contohnya ada kas, piutang usaha, peralatan, perlengkapan, tanah dan gedung.</p> <p>83. Nomor Halaman 14</p>

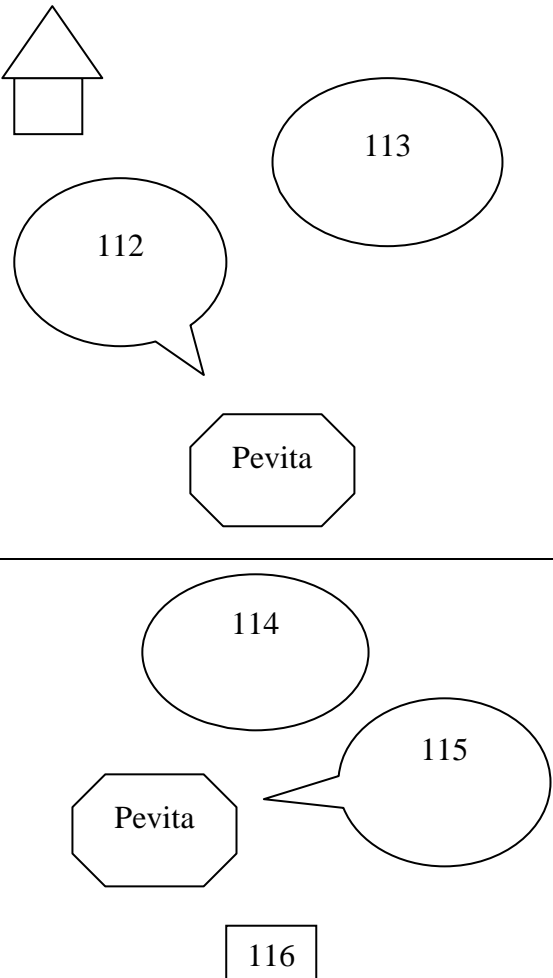
No.	Nama Halaman	Desain	Keterangan
17.	Halaman Isi - 15		<p>84. Pevita: Utang adalah hak/klaim harta dari pihak ketiga/kreditor.</p> <p>85. Pevita: Kalau contohnya ada utang usaha, utang gaji, utang bunga.</p> <p>86. Kak Alice: Kalo pengertian modal adalah hak milik atas asset perusahaan ya?</p> <p>87. Pevita: Betul sekali kak.</p> <p>88. Pevita: Contohnya ada Prive, Pendapatan dan Beban.</p> <p>89. Nomor Halaman 15</p>

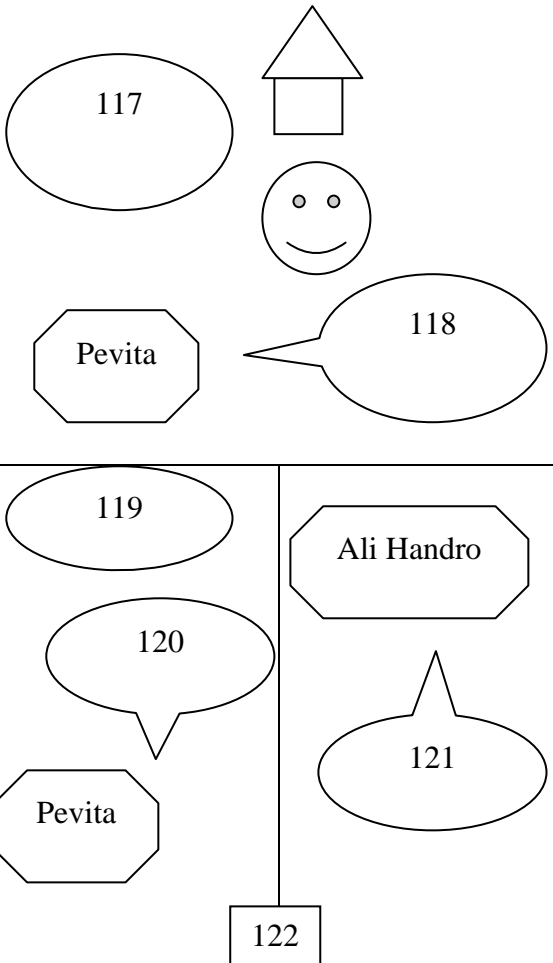
No.	Nama Halaman	Desain	Keterangan
18.	Halaman Isi – 16		<p>90. Pevita: kalo pendapatan berakibat menaikkan modal.</p> <p>91. Pevita: Sedangkan beban mengurangi modal.</p> <p>92. Probo: Pengertian pendapatan apa dong?</p> <p>93. Ali Handro: Beban juga apa Pev?</p> <p>94. Pevita: Pendapatan adalah jumlah uang yang diterima oleh perusahaan dari aktivitasnya, kebanyakan dari penjualan produk dan/atau jasa kepada pelanggan.</p> <p>95. Pevita: Contohnya pendapatan dari potong rambut, creambath, masker rambut</p> <p>96. Nomor Halaman 16</p>

No.	Nama Halaman	Desain	Keterangan
19.	Halaman Isi - 17		<p>97. Pevita: Beban adalah pengorbanan untuk memperoleh pendapatan</p> <p>98. Pevita: contohnya adalah beban gaji, beban listrik dan beban sewa</p> <p>99. Pevita: lalu digolongkan jadi dua yaitu akun rill (harta, utang dan modal)</p> <p>100. Pevita: dan akun nominal pendapatan dan beban.</p> <p>101. Nomor Halaman 17</p>

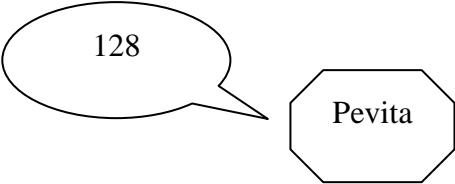
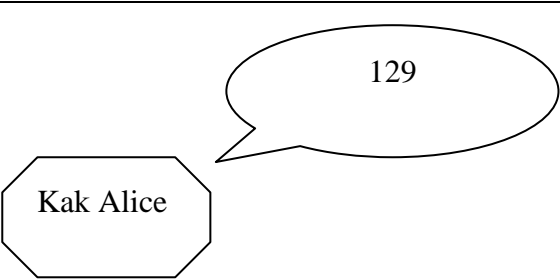
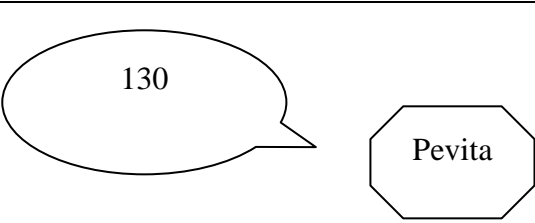

No.	Nama Halaman	Desain		Keterangan
20.	Halaman Isi – 18			<p>102. Probo: Kok harus dikelompokin Pev?</p> <p>103. Pevita: Akun dikelompokan untuk memudahkan dalam pencatatan dan perhitungannya. Ada prinsip akuntansi juga lho.</p> <p>104. Ali Handro: prinsipnya kayak gimana?</p> <p>105. Pevita: Salah satu prinsipnya “transaksi yang dicatat hanya yang berhubungan dengan usaha” saja yang biasa disebut Prinsip Kesatuan Usaha.</p> <p>106. Nomor Halaman 18</p>

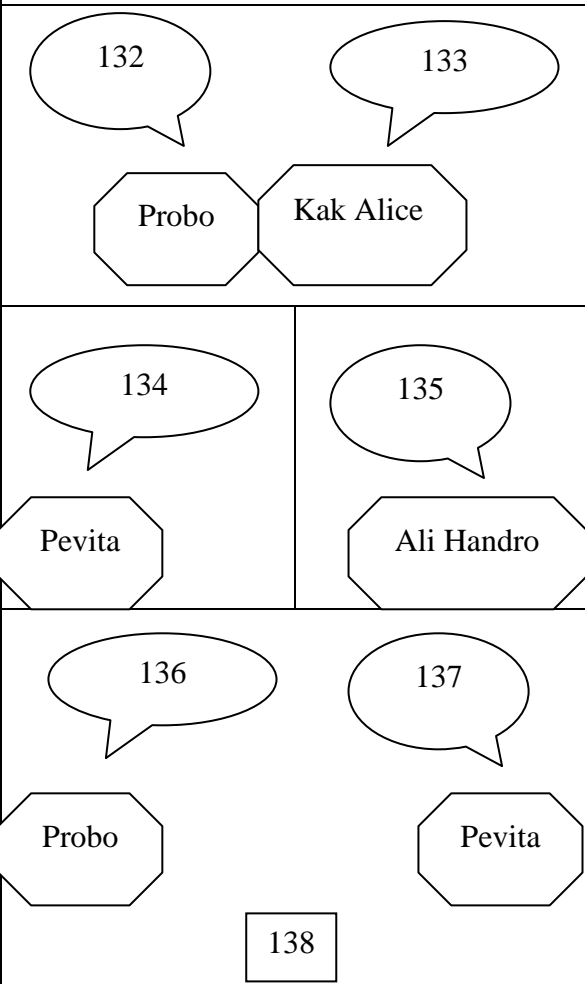
No.	Nama Halaman	Desain	Keterangan
21.	Halaman Isi - 19		<p>107. Pevita: ada pertanyaan?</p> <p>108. Tidak.</p> <p>109. Pevita: okay, sekarang kita belajar dasar pencatatan akuntansi.</p> <p>110. Harta = Utang + Modal</p> <p>111. Nomor Halaman 19</p>

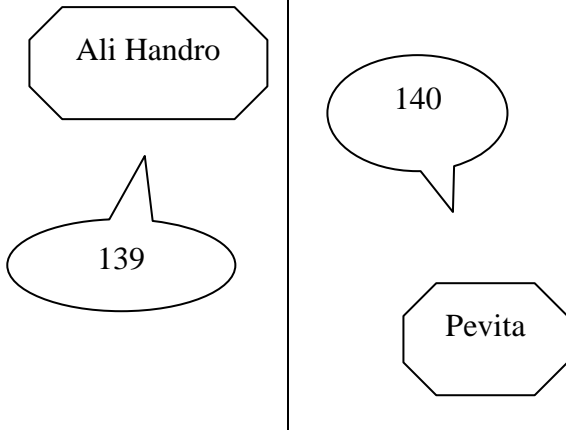
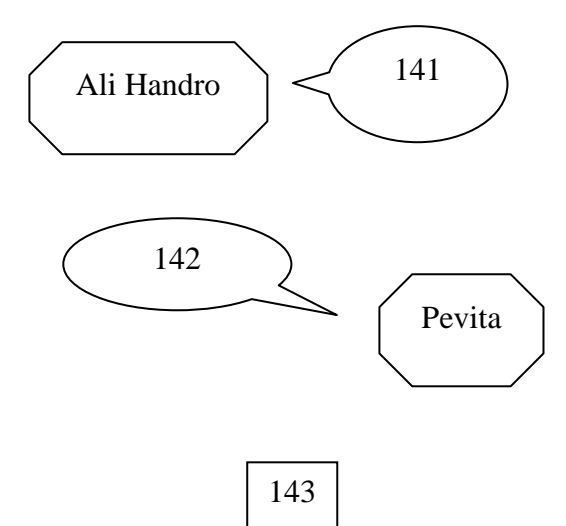
No.	Nama Halaman	Desain	Keterangan
22.	Halaman Isi – 20		<p>112. Pevita: Misalkan Salon dengan uang modal awal 10 juta adalah uang milik sendiri</p> <p>113. Maka $H \text{ (Harta)} = M \text{ (Modal)}$ 10 juta = 10 juta</p> <p>114. Kemudian Pemilik Salon utang ke Bank Rp 5 juta, jadi...</p> <p>115. $H = U + M$ 15 juta = 5juta + 10juta</p> <p>116. Nomor halaman 20</p>

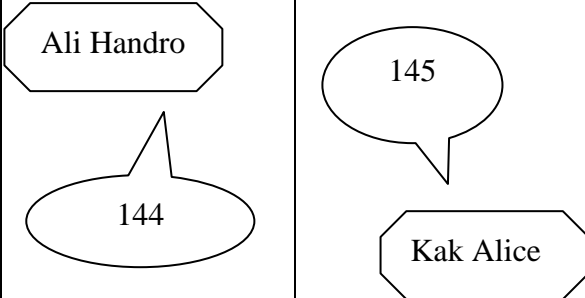
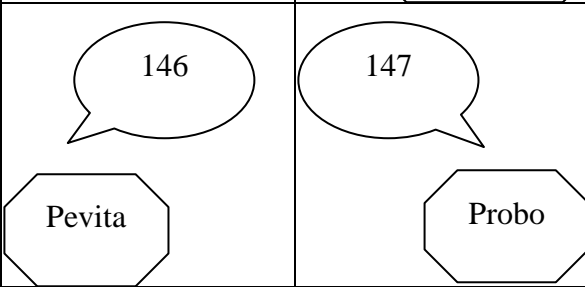
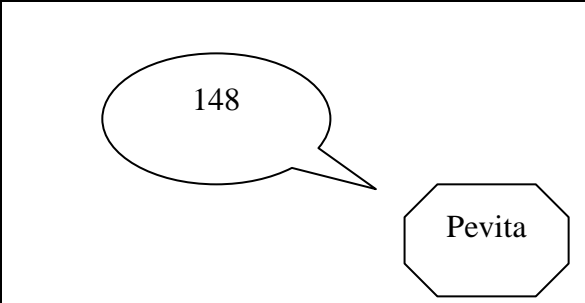
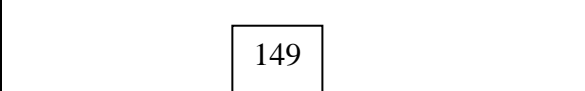
No.	Nama Halaman	Desain	Keterangan
23.	Halaman Isi – 21		<p>117. Pevita: Hari berikutnya, Salon mendapat uang hasil potongan rambut Rp 200.000</p> <p>118. $H = U + M + P$ $15.200.000 = 5 \text{ juta} + 10 \text{ juta} + 200 \text{ribu}$</p> <p>119. Pevita: Ada beban listrik 100ribu, jadi</p> <p>120. $H = U + M + P - B$ $15.100.000 = 5 \text{ juta} + 10 \text{ juta} + 200 \text{ ribu} - 100 \text{ ribu.}$</p> <p>121. Ali Handro: Okey, sekarang langsung mulai analisis transaksi Salon Kak Alice aja yuk!</p> <p>122. Nomor Halaman 21</p>

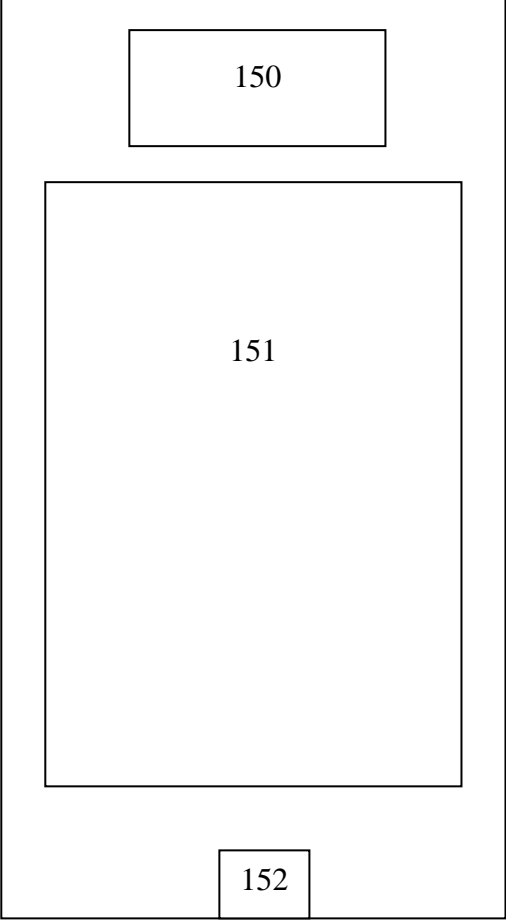
No.	Nama Halaman	Desain		Keterangan
24.	Hslsmsn Isi – 22	<div><div>123</div><div>Kak Alice</div></div>	<div><div>Pevita</div><div>124</div></div> <div><div>Ali Handro</div><div>125</div><div>126</div><div>127</div></div>	<div>123. Kak Alice: Pertama, kakak punya uang tunai Rp 9.500.000</div> <div>124. Pevita: Uang tunai itu menambah harta berupa kas 9.500.000 Modal 9.500.000</div> <div>125. Ali Handro: Beli pencatok rambut 160.000</div> <div>126. Beli <i>Hair dryer</i> 237.000</div> <div>127. Nomor Halaman 22</div>

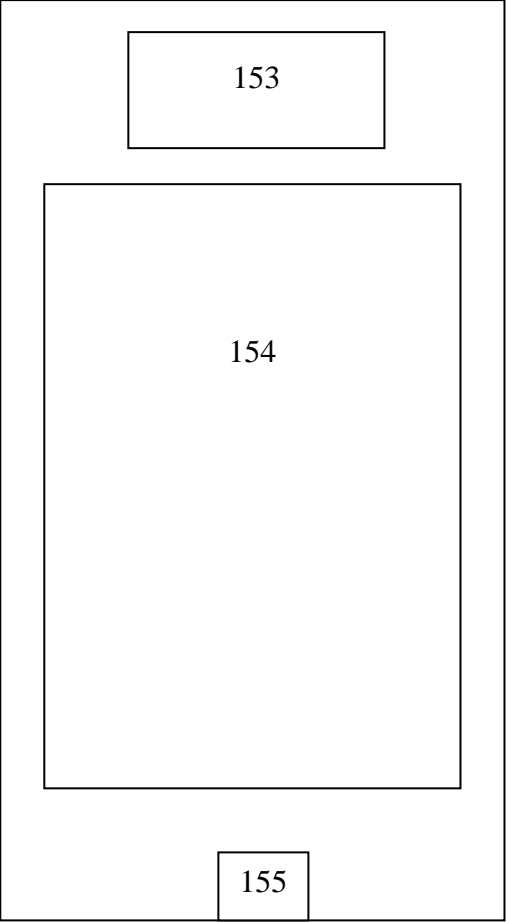
No.	Nama Halaman	Desain	Keterangan
25.	Halaman Isi -23	<div data-bbox="792 400 1245 584">  </div> <div data-bbox="712 663 1270 943">  </div> <div data-bbox="712 967 1245 1190">  </div> <div data-bbox="943 1254 1032 1324">  </div>	<p>128. Pevita: Kalau itu menambah akun harta berupa peralatan Rp 397.000 dan mengurangi kas Rp 397.000 karena tunai.</p> <p>129. Kak Alice: Beli Lemari Rp 1.750.000 dan kaca Rp 900.000 tapi itu hutang dulu ketemen kakak.</p> <p>130. Pevita: Kalo itu menambah akun harta berupa peralatan Rp 2.650.000 dan akun hutang Rp. 2.650.000 juga.</p> <p>131. Nomor Halaman 23</p>

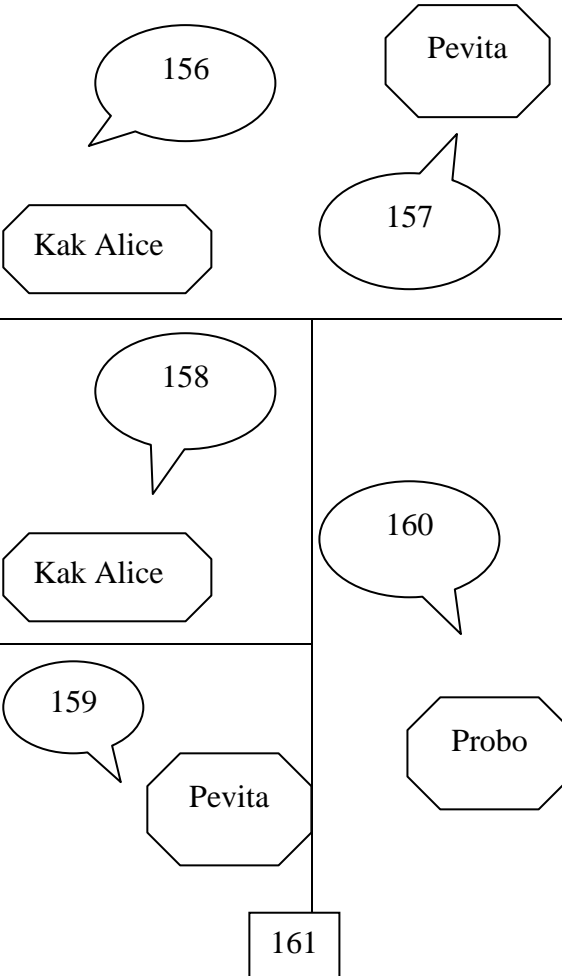
No.	Nama Halaman	Desain	Keterangan
26	Halaman Isi - 24		<p>132. Probo: Eh, yang alat buat creambath itu sih?</p> <p>133. Kak Alice: Oiya, itu mahal itu. Hehe. Kakak beli harganya Rp 1.640.000</p> <p>134. Pevita: Kalo itu, menambah peralatan Rp 1.640.000 dan mengurangi kas Rp 1.640.000 dong.</p> <p>135. Ali Handro: Kursi keramas juga kelupaan, itu harganya 6.750.000 tapi kita kredit juga, Pev.</p> <p>136. Probo: Nambah peralatan Rp 6.750.000 dan menambah akun utang Rp 6.750.000 karena kredit, iya kan?</p> <p>137. Pevita: Udah pinter aja kamu, Prob.</p> <p>138. Nomor Halaman 24</p>

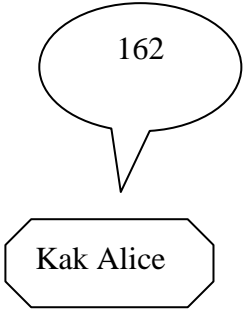
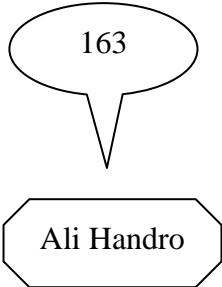
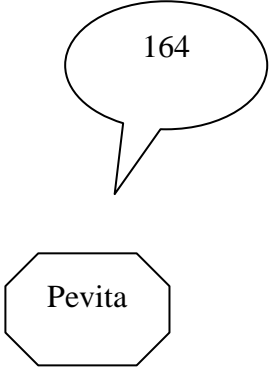
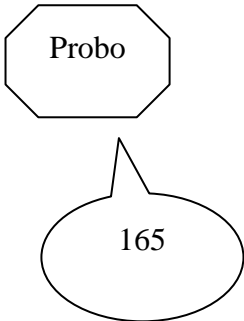

No.	Nama Halaman	Desain		Keterangan
27	Halaman Isi - 25			<p>139. Ali Handro: kalo kita dapet uang creambath Rp 50.000,00 dari pelanggan masuk akun apa dong?</p> <p>140. Pevita: Kalo itu masuk pendapatan.</p> <p>141. Ali Handro: Oo, berarti semua hasil pemasukan kita masuk akun pendapatan ya?</p> <p>142. Pevita: Iya kak. Oiya, pendapatan yang udah di terima apa aja dan berapa banyak</p> <p>143. Nomor Halaman 25</p>

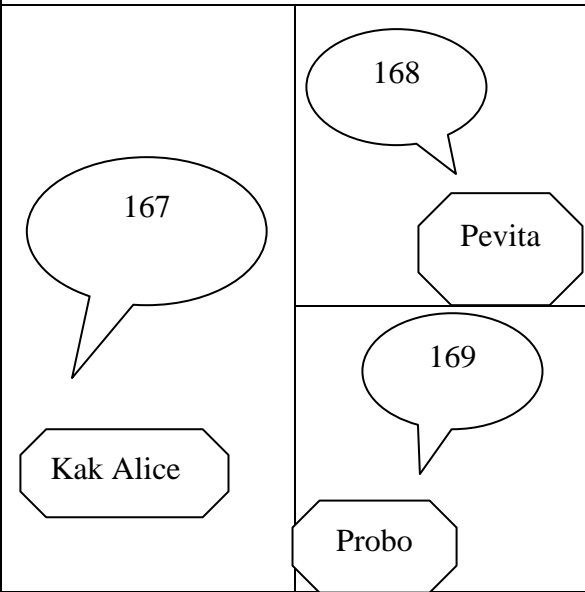
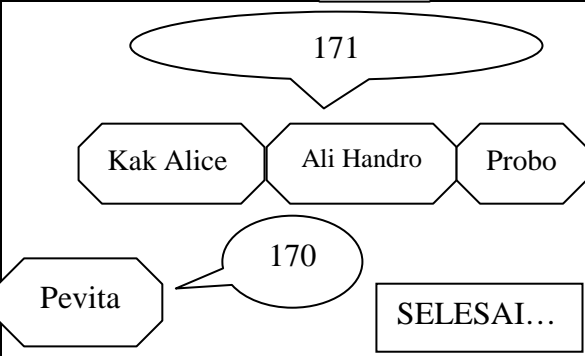
No.	Nama Halaman	Desain		Keterangan
28	Halaman Isi - 26			<p>144. Ali Handro: Ada creambath Rp 50.000 cuci + potong rambut Rp 15.000 masker rambut Rp 40.000.</p> <p>145. Kak Alice: Ada yang Smoothing juga Rp 155.000 sama warnain rambut Rp 135.000.</p> <p>146. Pevita: total pendapatan ada 395.000 bertambah dan akun harta berupa kas bertambah Rp 395.000 juga.</p> <p>147. Probo: Ok, aku paham Pev.</p> <p>148. Pevita: Ok, semua transaksi udah Pevit catat. Mengelompokkan akun akan memudahkan dalam mencatat dan menghitung lho. Mari kita lihat hasilnya.</p> <p>149. Nomor halaman 26</p>
				

No.	Nama Halaman	Desain	Keterangan
29	Halaman Isi - 27		<p>150. Data Transaksi SALON TASYA BEAUTY CENTER</p> <p>151. Hasil Analisis bisa dilihat di Komik Saku Akuntansi.</p> <p>152. Nomor Halaman 27</p>

No.	Nama Halaman	Desain	Keterangan
30	Halaman Isi - 28		<p>153. Alice Beauty Salon</p> <p>154. Hasil Analisis bisa dilihat di Komik Saku Akuntansi.</p> <p>155. Nomor Halaman 28</p>

No.	Nama Halaman	Desain	Keterangan
31	Halaman Isi - 29		<p>156. Kak Alice: Jadi laba yang kakak punya berapa sekarang Pev?</p> <p>157. Pevita: Laba Kakak 395.000 kak, laba diperoleh dari pendapatan – beban</p> <p>158. Kak Alice: Oh, gitu Pev.</p> <p>159. Pevita: Gimana, gampang kan?</p> <p>160. Probo: Iya, nggak sesulit yang ku bayangkan.</p> <p>161. Nomor Halaman 29</p>

No.	Nama Halaman	Desain		Keterangan
32	Halaman Isi - 30	 <p>162</p> <p>Kak Alice</p>	 <p>163</p> <p>Ali Handro</p>	<p>162. Kak Alice: Alhamdulillah, selesai juga.</p> <p>163. Ali Handro: Ok, sekarang jadi tau, gitu ya caranya bikin pencatatan sederhanaanya. Makasih ya Pev.</p> <p>164. Pevita: Sip kak, sama-sama.</p> <p>165. Probo: Wah-wah kamu pintar ya sekarang Pev..</p> <p>166. Nomor Halaman 30</p>
		 <p>164</p> <p>Pevita</p>	 <p>Probo</p> <p>165</p>	
			 <p>166</p>	

No.	Nama Halaman	Desain		Keterangan
33	Halaman Isi - 31			<p>167. Kak Alice: Ati-ati Pev. Adik kakak ini suka modus.</p> <p>168. Pevita: Haha, udah kebal kak.</p> <p>169. Probo: Yaudah lah ya, yang penting kan udah selesai.</p> <p>170. Pevita: udah jelas semua?</p> <p>171. Kak alice + Probo + Ali Handro : Siipp....</p> <p>172. Nomor Halaman 31</p>
				

Lampiran 3. Sket Gambar Produk Awal

KOMIK SAKU AKUNTANSI (KOMIKUS)

Sket Gambar Awal Produk Komik Saku Akuntansi (KOMIKUS)

1. Halaman Depan/*Cover*

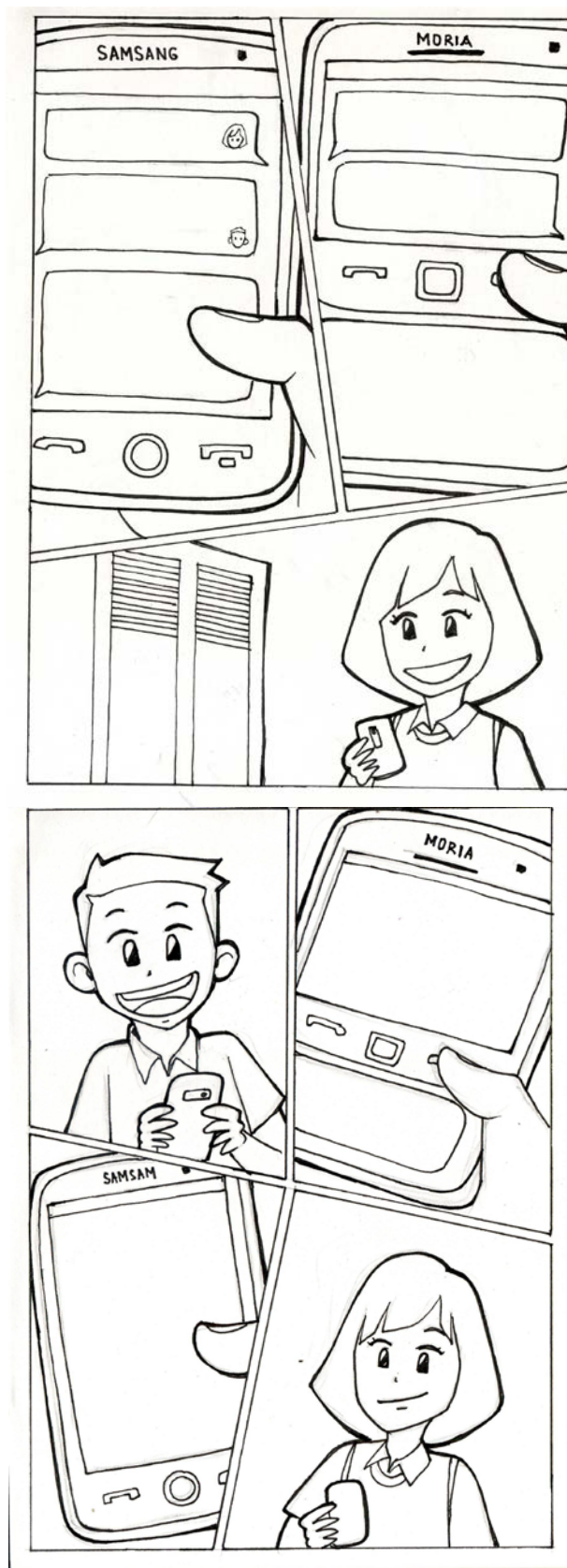


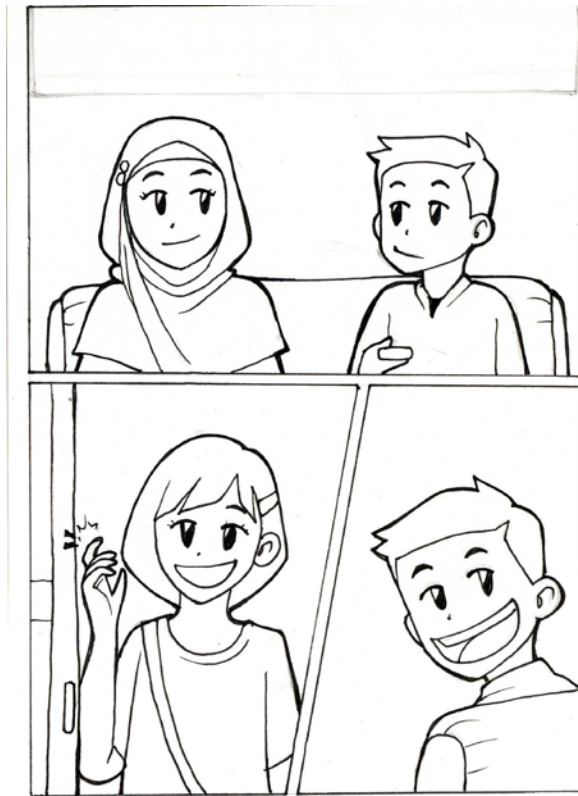
2. Halaman Isi

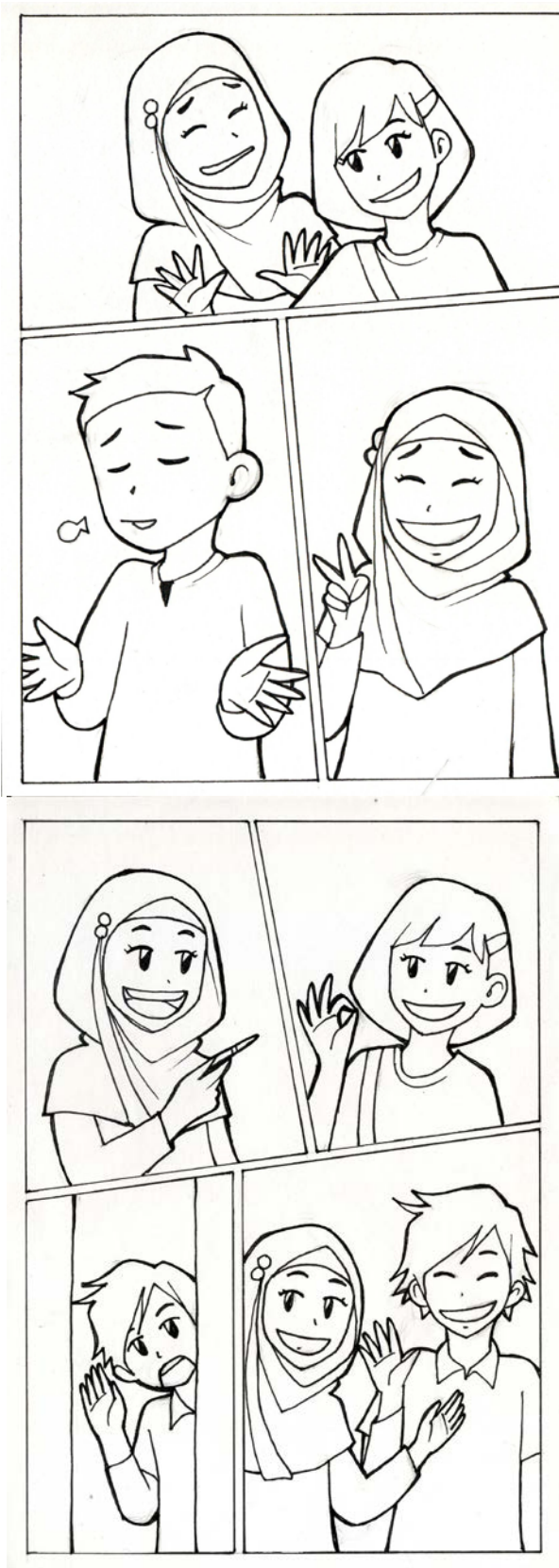




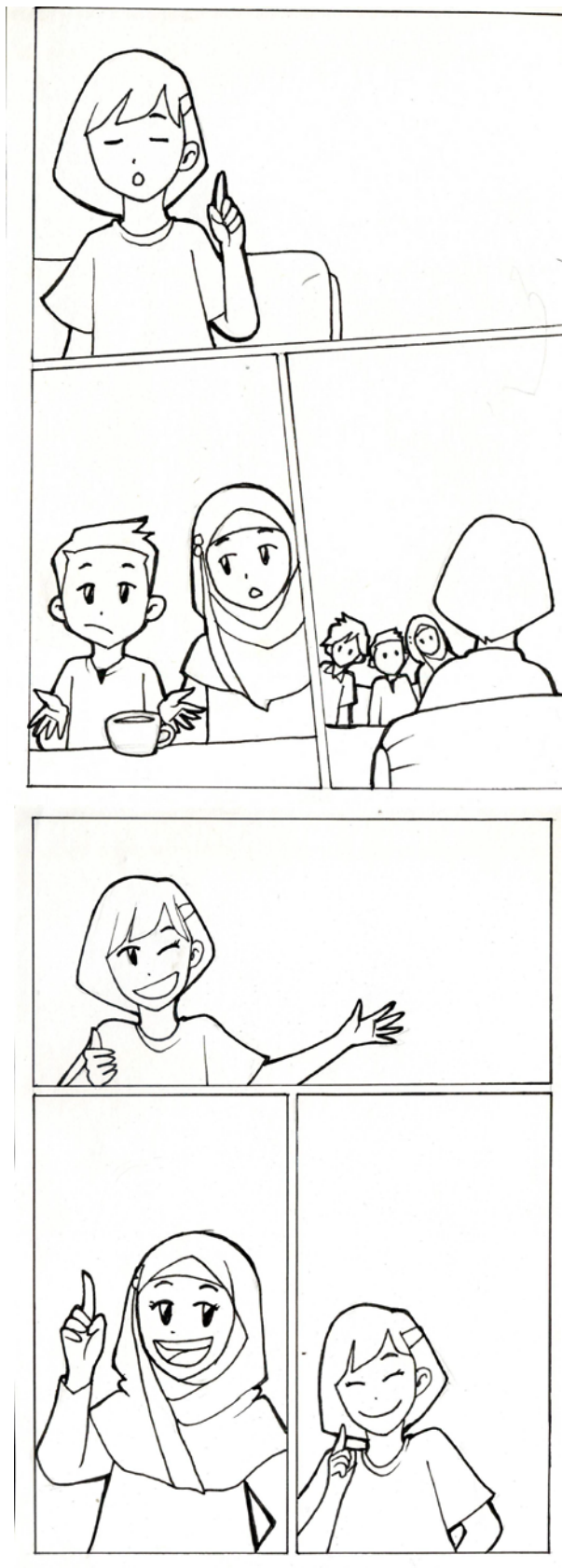




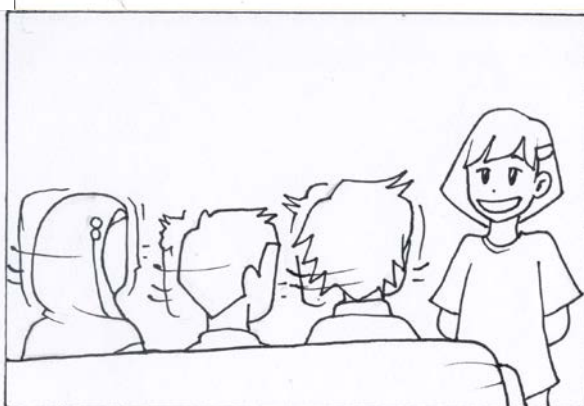


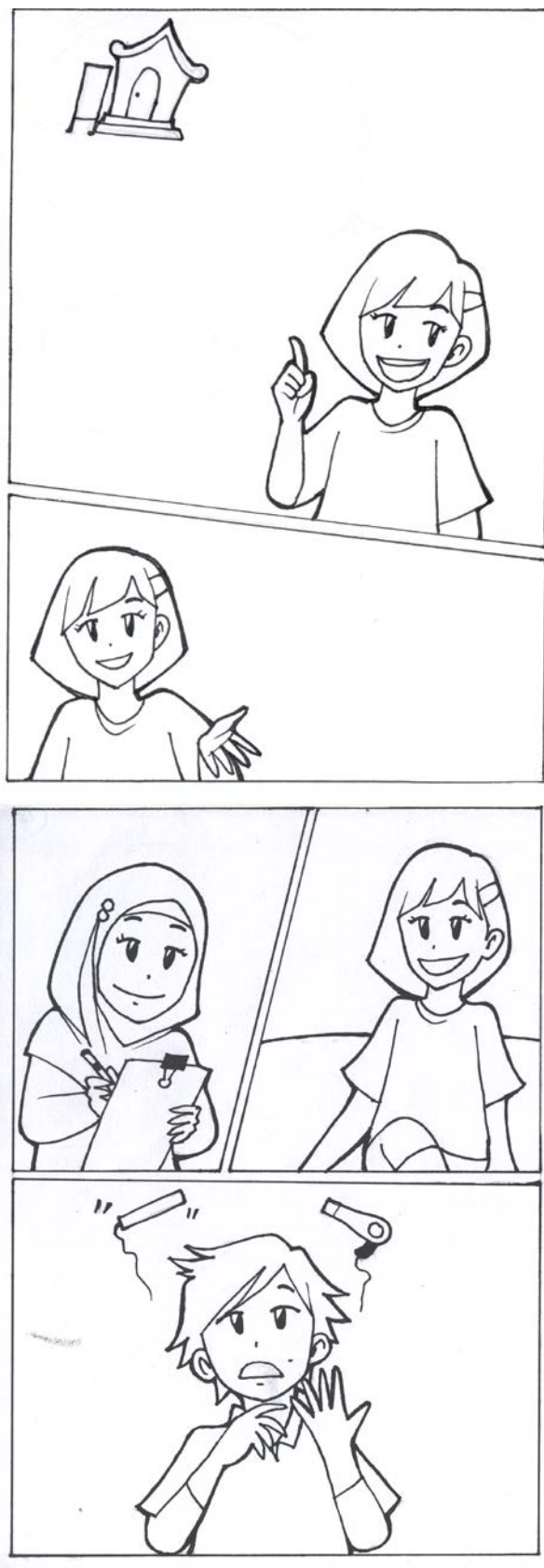


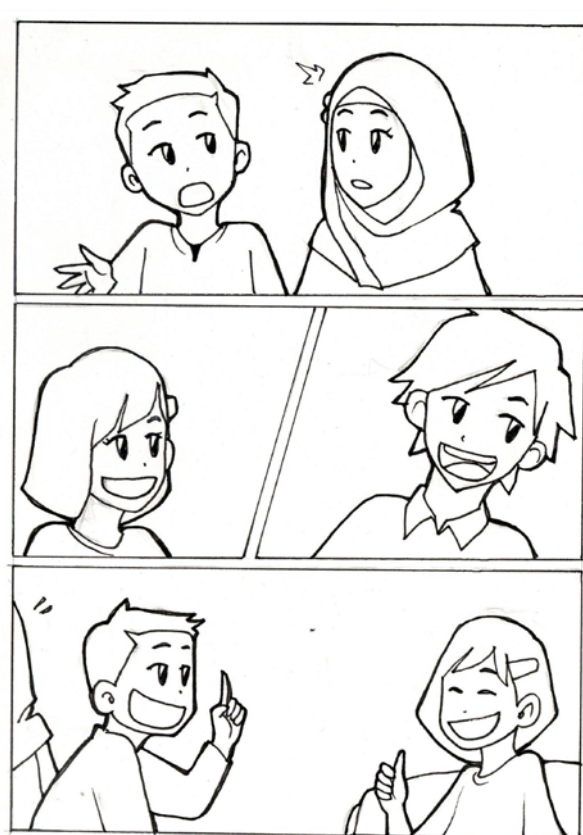


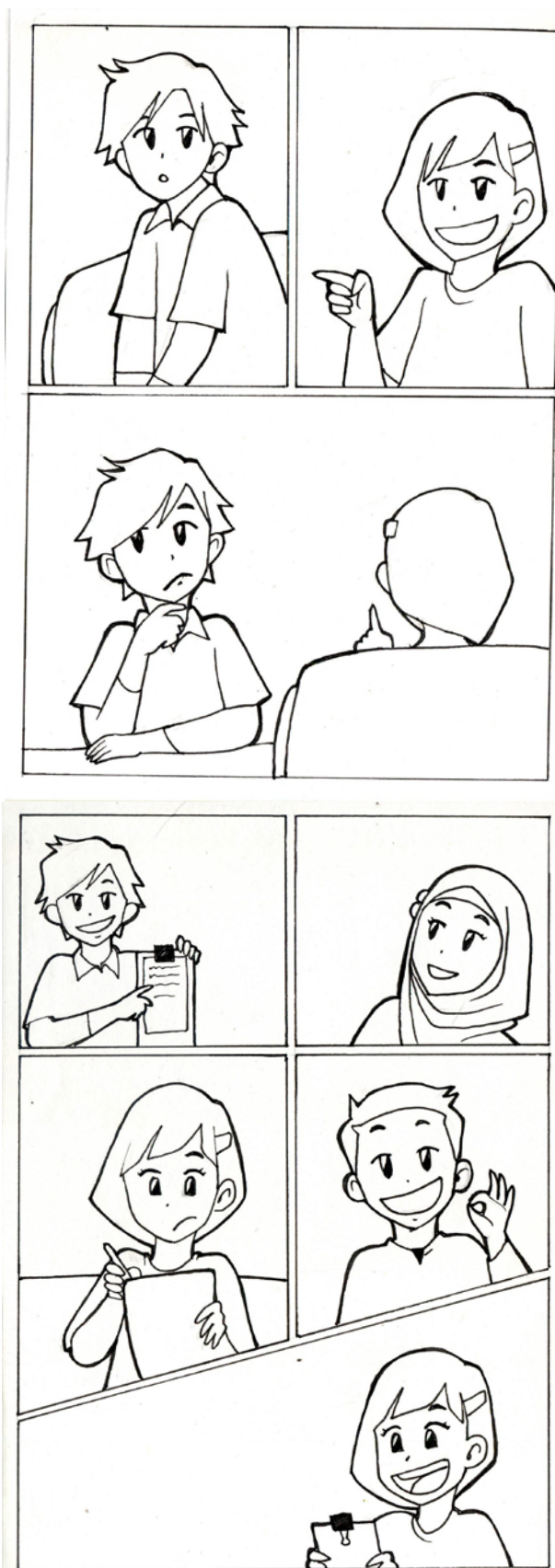












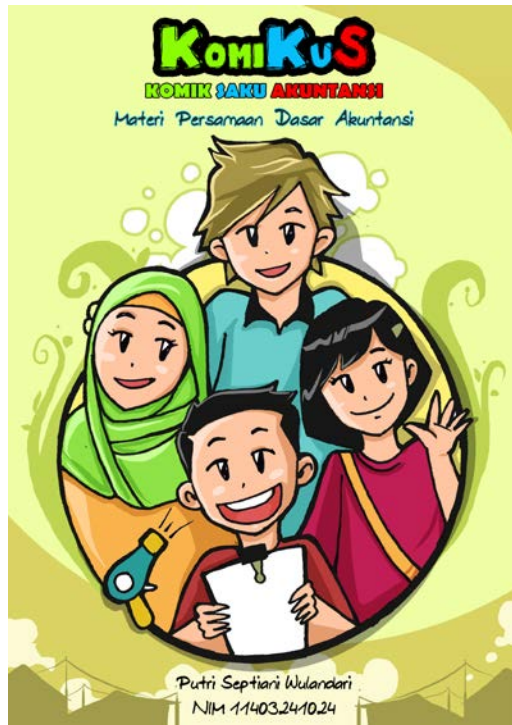




Lampiran 4. Produk Akhir

KOMIKUS

KOMIK SAKU AKUNTANSI



Halaman Sampul Depan



Halaman Pengenalan Tokoh



Halaman Isi - 1



Halaman Isi - 2



3

Halaman Isi – 3



4

Halaman Isi - 4



5

Halaman Isi – 5



6

Halaman Isi - 6



Halaman Isi – 7



Halaman Isi - 8



Halaman Isi – 9



Halaman Isi - 10



11

Halaman Isi – 11



12

Halaman Isi - 12



13



14

Halaman Isi – 13



Halaman Isi – 15



Halaman Isi - 14



Halaman Isi - 16



Halaman Isi – 17



18

Halaman Isi – 19



20

Halaman Isi – 21

Halaman Isi - 18



19

Halaman Isi - 20



19

Halaman Isi - 22



20

Halaman Isi – 23



21

Halaman Isi - 24



22

Halaman Isi – 25



23

Halaman Isi - 26

Data Transaksi Salon ALICE BEAUTY CENTER				
1.	Uang Tunai	Rp 9.500.000,00	= Harta	
2.	Pencatok Rambut & Hair Dryer	Rp 160.000,00 + Rp 237.000,00	= Peralatan Tunai	
3.	Lemari & Kaca Kredit	Rp 1.750.000,00 + Rp 900.000,00	= Peralatan Kredit	
4.	Creambath Equipment	Rp 1.640.000,00	= Peralatan Tunai	
5.	Kursi Keramas	Rp 6.750.000,00	= Peralatan Kredit	
6.	Creambath, Cuci Potong & Masker Rambut	Rp 50.000,00 + Rp 15.000,00 + Rp 40.000,00	= Pendapatan	
7.	Smoothing & Warna Rambut	155.000,00 + Rp 135.000,00	= Pendapatan	

ALICE BEAUTY CENTER Speed to be beauty											
Kas	+	Peralatan	=	Utang	+	Modal	+	Pendapatan	-	Beban	Keterangan
9.500.000			=			9.500.000					Modal
(397.000)		397.000									Peralatan Tunai
9.103.000	+	397.000	=			9.500.000					Saldo
		2.650.000		2.650.000							Peralatan Kredit
9.103.000	+	3.047.000	=	2.650.000		9.500.000					Saldo
(1.640.000)		1.640.000									Peralatan Tunai
7.463.000	+	4.687.000	=	2.650.000	+	9.500.000					Saldo
		6.750.000	=	6.750.000							Peralatan Kredit
7.463.000	+	11.437.000	=	9.400.000	+	9.500.000					Saldo
395.000			=					395.000			Pendapatan Jasa
7.858.000	+	11.437.000	=	9.400.000	+	9.500.000	+	395.000			Saldo Akhir
19.295.000			=			19.295.000					Balance/Seimbang

KOMIKUS 20

KOMIKUS 21

Halaman Isi – 27



24

Halaman Isi – 29

Halaman Isi - 28



25

Halaman Isi - 30



26

Halaman Isi – 31

KomikuS

Cerita dimulai saat bertemunya Probo Janoko dan Pevita Pril.

Kak Alice (Kakak Probo Janoko) yang baru membuka, sebuah Salon yang diberi nama ALICE BEAUTY SALON pada saat itu membutuhkan seorang yang dapat membuat Pencatatan Sederhana untuk salon barunya.

Pevita Pril yang kebetulan adalah seorang siswa SMK Akuntansi pun kemudian diminta oleh Probo dan, Kak Alice untuk membantu Kak Alice dalam membuat, Pencatatan Sederhana.

Pevita pun kemudian bersedia untuk membantu Kak Alice. Akhirnya, Pevita, Probo, Kak Alice dan Alihandro (karyawan salon) bersama-sama belajar, membuat pencatatan sederhana untuk Salon milik Kak Alice

Dan mereka pun sepakat, bahwa belajar AKUNTANSI. MENYENANGKAAANN..

Ilustrator : M.Ghali Arsadi
& Puguh Norak Brajananta
Email: m.ghaliarsadi@gmail.com
Pin: 7D6200CF

Halaman Sampul Belakang

LAMPIRAN
KELAYAKAN KOMIKUS
(KOMIK SAKU AKUNTANSI)

Lampiran 5 Surat Validasi Media

Lampiran 6 Instrumen Penilaian Media

Lampiran 7 Hasil Validasi Ahli Materi, Ahli Media, dan
Guru Praktiksi Akuntansi

Lampiran 8 Angket Respon Siswa

Lampiran 9 Hasil Perhitungan Angket Respon Siswa

Lampiran 10 Lembar Soal

Lampiran 5. Surat Permohonan Validasi

SURAT PERMOHONAN

Hal : Permohonan Validator Ahli Media
 Lamp. : 1 Eksemplar Instrumen Penelitian
 1 Eksemplar Media Komik Saku Akuntansi

Yth.

Agus Kresnanto, A. Md.

Di tempat

Dengan hormat,

Dalam rangka pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi pada jurusan Pendidikan Akuntansi, dilakukan penelitian dan pengembangan yang berjudul “Pengembangan KOMIKUS (Komik Saku Akuntansi) sebagai Media Pembelajaran Akuntansi pada Materi Pokok Persamaan Dasar Akuntansi untuk Siswa Kelas X Akuntansi 3 di SMK Negeri 1 Tempel Tahun Ajaran 2014/2015”. Penelitian dan pengembangan ini dilakukan oleh:

Nama : Putri Septiani Wulandari

NIM : 11403241024

Prodi : Pendidikan Akuntansi

Penelitian dan pengembangan ini memerlukan ahli media untuk memvalidasi media yang telah dikembangkan. Media ini akan digunakan dalam penelitian di SMK Negeri 1 Tempel untuk siswa kelas X Akuntansi. Untuk itu kami mohon kesediaan Bapak menjadi ahli media dan memberikan masukan terhadap media.

Atas bantuan dan kesediaan Bapak, kami mengucapkan terima kasih.

Mengetahui,
 Dosen Pembimbing

Yogyakarta, 10 Maret 2015
 Hormat Saya,
 Pemohon

Mahendra Adhi N., M.Sc.
 NIP. 19831120 200812 1 002

Putri Septiani Wulandari
 NIM. 11403241024

SURAT PERMOHONAN

Hal : Permohonan Validator Ahli Media
Lamp. : 1 Eksemplar Instrumen Penelitian
1 Eksemplar Media Komik Saku Akuntansi

Yth.

Rizqi Ilyasa Aghni, M.Pd

Di tempat

Dengan hormat,

Dalam rangka pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi pada jurusan Pendidikan Akuntansi, dilakukan penelitian dan pengembangan yang berjudul “Pengembangan KOMIKUS (Komik Saku Akuntansi) sebagai Media Pembelajaran Akuntansi pada Materi Pokok Persamaan Dasar Akuntansi untuk Siswa Kelas X Akuntansi 3 di SMK Negeri 1 Tempel Tahun Ajaran 2014/2015”. Penelitian dan pengembangan ini dilakukan oleh:

Nama : Putri Septiani Wulandari

NIM : 11403241024

Prodi : Pendidikan Akuntansi

Penelitian dan pengembangan ini memerlukan ahli media untuk memvalidasi media yang telah dikembangkan. Media ini akan digunakan dalam penelitian di SMK Negeri 1 Tempel untuk siswa kelas X Akuntansi. Untuk itu kami mohon kesediaan Bapak menjadi ahli media dan memberikan masukan terhadap media.

Atas bantuan dan kesediaan Bapak, kami mengucapkan terima kasih.

Mengetahui,
Dosen Pembimbing

Yogyakarta, 10 Maret 2015
Hormat Saya,
Pemohon

Mahendra Adhi N., M.Sc.
NIP. 19831120 200812 1 002

Putri Septiani Wulandari
NIM. 11403241024

SURAT PERMOHONAN

Hal : Permohonan Validator Ahli Materi
 Lamp. : 1 Eksemplar Instrumen Penelitian
 1 Eksemplar Materi
 1 Eksemplar Soal beserta Jawaban
 1 Eksemplar Media Komik Saku Akuntansi

Yth.

Adeng Pustikaningsih, M.Si

Di tempat

Dengan hormat,

Dalam rangka pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi pada jurusan Pendidikan Akuntansi, dilakukan penelitian dan pengembangan yang berjudul “Pengembangan KOMIKUS (Komik Saku Akuntansi) sebagai Media Pembelajaran Akuntansi pada Materi Pokok Persamaan Dasar Akuntansi untuk Siswa Kelas X Akuntansi 3 di SMK Negeri 1 Tempel Tahun Ajaran 2014/2015”. Penelitian dan pengembangan ini dilakukan oleh:

Nama : Putri Septiani Wulandari

NIM : 11403241024

Prodi : Pendidikan Akuntansi

Penelitian dan pengembangan ini memerlukan ahli materi untuk memvalidasi media yang telah dikembangkan. Media ini akan digunakan dalam penelitian di SMK Negeri 1 Tempel untuk siswa kelas X Akuntansi. Untuk itu kami mohon kesediaan Ibu menjadi ahli materi dan memberikan masukan terhadap media.

Atas bantuan dan kesediaan Ibu, kami mengucapkan terima kasih.

Mengetahui,
 Dosen Pembimbing

Yogyakarta, 10 Maret 2015
 Hormat Saya,
 Pemohon

Mahendra Adhi N., M.Sc.
 NIP. 19831120 200812 1 002

Putri Septiani Wulandari
 NIM. 11403241024

SURAT PERMOHONAN

Hal : Permohonan Validator Guru Praktikan Akuntansi
 Lamp. : 1 Eksemplar Instrumen Penelitian
 1 Eksemplar Materi
 1 Eksemplar Soal beserta Jawaban
 1 Eksemplar Media Komik Saku Akuntansi

Yth.

Drs. Muhammad Subandrio

Di tempat

Dengan hormat,

Dalam rangka pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi pada jurusan Pendidikan Akuntansi, dilakukan penelitian dan pengembangan yang berjudul “Pengembangan KOMIKUS (Komik Saku Akuntansi) sebagai Media Pembelajaran Akuntansi pada Materi Pokok Persamaan Dasar Akuntansi untuk Siswa Kelas X Akuntansi 3 di SMK Negeri 1 Tempel Tahun Ajaran 2014/2015”. Penelitian dan pengembangan ini dilakukan oleh:

Nama : Putri Septiani Wulandari

NIM : 11403241024

Prodi : Pendidikan Akuntansi

Penelitian dan pengembangan ini memerlukan guru praktisi akuntansi untuk memvalidasi media yang telah dikembangkan. Media ini akan digunakan dalam penelitian di SMK Negeri 1 Tempel untuk siswa kelas X Akuntansi. Untuk itu kami mohon kesediaan Bapak menjadi validator guru praktikan akuntansi dan memberikan masukan terhadap media.

Atas bantuan dan kesediaan Ibu, kami mengucapkan terima kasih.

Mengetahui,
 Dosen Pembimbing

Yogyakarta, 10 Maret 2015
 Hormat Saya,
 Pemohon

Mahendra Adhi N., M.Sc.
 NIP. 19831120 200812 1 002

Putri Septiani Wulandari
 NIM. 11403241024

**LEMBAR VALIDASI KOMIK SAKU AKUNTANSI (KOMIKUS)
UNTUK AHLI MATERI**

Mata Pelajaran : Produktif Akuntansi SK Mengelola Dokumen Transaksi

Materi : Persamaan Dasar Akuntansi

Sasaran Program : Siswa SMK Kelas X Akuntansi

Judul Penelitian : Pengembangan KOMIKUS (Komik Saku Akuntansi) Sebagai Media Pembelajaran Akuntansi pada Materi Pokok Persamaan Dasar Akuntansi Untuk Siswa Kelas X AK 3 di SMK Negeri 1 Tempel Tahun Ajaran 2014/2015

Penelitian : Putri Septiani Wulandari

Nama Validator :

Petunjuk Pengisian :

1. Lembar evaluasi ini digunakan untuk mendapatkan informasi dari Bapak/Ibu sebagai Ahli Materi tentang kualitas materi pembelajaran yang sedang peneliti kembangkan dengan media Komik Saku Akuntansi.
2. Lembar evaluasi ini kualitas materi dan kemanfaatan.
3. Pendapat, saran, penilaian, dan kritik tentang kualitas materi dari Bapak/Ibu sebagai Ahli Materi akan bermanfaat untuk perbaikan kualitas media Komik Saku Akuntansi.
4. Mohon Bapak/Ibu sebagai Ahli Materi dapat memberikan tanda “✓” untuk setiap indikator pada kolom di bawah skala 1, 2, 3, 4, atau 5.

Contoh:

No.	Aspek yang dinilai	5	4	3	2	1
1.	Kesesuaian pernyataan dengan kisi-kisi instrumen respon siswa		✓			

Skala Penilaian:

5 = 80%-100% kriteria telah terpenuhi 2 = 20%-39% kriteria telah terpenuhi

4 = 60%-79% kriteria telah terpenuhi 1 = 0%-19% kriteria telah terpenuhi

3 = 40%-59% kriteria telah terpenuhi

5. Apabila Bapak/Ibu sebagai Ahli Materi menilai kurang, mohon untuk memberikan tanda pada bagian yang kurang pada Komik Saku Akuntansi dan memberikan saran perbaikan agar dapat saya perbaiki.
6. Atas bantuan dan kesediaan Bapak/Ibu sebagai Ahli Materi telah mengisi lembar evaluasi ini, saya ucapkan terima kasih.

A. Penilaian Kelayakan Aspek Materi

No.	Indikator	Deskripsi	Skala Penilaian				
			5	4	3	2	1
1	Kesesuaian isi komik dengan Kompetensi Dasar dan Indikator.	Materi yang disampaikan sesuai/relevan dengan KD dan Indikator.					
2	Kebenaran materi ditinjau dari segi aspek keilmuan.	Konsep dan definisi yang disajikan sesuai dengan konsep dan definisi yang berlaku dalam bidang ilmu akuntansi.					
3	Kejelasan topik pembelajaran.	Topik yang dibahas dapat dimengerti dengan jelas.					
4	Cakupan materi.	Materi mengenai Persamaan Dasar Akuntansi dibahas secara benar.					
5	Ketuntasan materi	Materi Persamaan Dasar Akuntansi dibahas secara tuntas.					
6	Keterkaitan contoh materi dengan kondisi yang ada di lingkungan sekitar.	Contoh yang disajikan sesuai dan terkait dengan kondisi yang ada di lingkungan sekitar.					
7	Kejelasan contoh yang diberikan.	Contoh disajikan dengan jelas dan mendukung pemahaman siswa.					
8	Kesesuaian evaluasi dengan materi dan tujuan pembelajaran.	Evaluasi yang diberikan sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran.					
9	Ketepatan dialog/teks cerita dengan materi.	Dialog/teks cerita sesuai dengan materi yang dibahas.					
10	Muatan aspek kognitif, psikomotor dan afektif pada materi yang disampaikan.	Aspek pembelajaran yang mencakup kognitif, psikomotor dan afektif telah padu dalam materi.					

B. Penilaian Kelayakan Aspek Bahasa

No.	Indikator	Deskripsi	Skala Penilaian				
			5	4	3	2	1
1	Penyajian gambar tokoh.	Penyajian gambar tokoh di dalam komik menarik dan proporsional.					
2	Kejelasan alur cerita yang mendukung untuk memahami materi.	Alur cerita yang disajikan mendukung kemudahan pembaca untuk memahami materi.					
3	Perpaduan warna pada komik.	Penyajian perpaduan warna pada setiap detail komik menarik dan proporsional.					
4	Ukuran komik pas dan memudahkan siswa untuk belajar.	Penyajian ukuran komik pas dan dapat mempermudah siswa dalam membawa dan menyimpan sehingga siswa lebih mudah dalam proses belajar.					
5	Kemenarikan sampul buku.	Desain dan gambar sampul member kesan yang mampu menarik minat pembaca/siswa.					

C. Penilaian Kelayakan Aspek Penyajian

No.	Indikator	Deskripsi	Skala Penilaian				
			5	4	3	2	1
1	Kejelasan petunjuk penggunaan komik.	Petunjuk penggunaan komik disampaikan dengan jelas.					
2	Ketepatan istilah.	Istilah-istilah yang digunakan tepat dan sesuai dengan bidang akuntansi.					
3	Kemudahan memahami alur materi melalui penggunaan bahasa.	Penggunaan bahasa mendukung kemudahan memahami alur materi.					
4	Ketepatan dialog/teks cerita dengan materi.	Teks dialog yang digunakan dalam komik menyampaikan materi dengan tepat.					

**LEMBAR VALIDASI KOMIK SAKU AKUNTANSI (KOMIKUS)
UNTUK AHLI MEDIA**

Mata Pelajaran : Produktif Akuntansi SK Mengelola Dokumen Transaksi
 Materi : Persamaan Dasar Akuntansi
 Sasaran Program : Siswa SMK Kelas X Akuntansi
 Judul Penelitian : Pengembangan KOMIKUS (Komik Saku Akuntansi) sebagai Media Pembelajaran Akuntansi pada Materi Pokok Persamaan Dasar Akuntansi Untuk Siswa Kelas X AK 3 di SMK Negeri 1 Tempel Tahun Ajaran 2014/2015
 Penelitian : Putri Septiani Wulandari
 Nama Validator :
 Petunjuk Pengisian :

1. Lembar evaluasi ini digunakan untuk mendapatkan informasi dari Bapak/Ibu sebagai Ahli Media tentang kualitas materi pembelajaran yang sedang peneliti kembangkan dengan media Komik Saku Akuntansi.
2. Pendapat, saran, penilaian, dan kritik tentang kualitas materi dari Bapak/Ibu sebagai Ahli Media akan bermanfaat untuk perbaikan kualitas media Komik Saku Akuntansi.
3. Mohon Bapak/Ibu sebagai Ahli Media dapat memberikan tanda “✓” untuk setiap indikator pada kolom di bawah skala 1, 2, 3, 4, atau 5.

Contoh:

No.	Aspek yang dinilai	5	4	3	2	1
1.	Kesesuaian pernyataan dengan kisi-kisi instrumen respon siswa		✓			

Skala Penilaian:

5 = 80%-100% kriteria telah terpenuhi 2 = 20%-39% kriteria telah terpenuhi
 4 = 60%-79% kriteria telah terpenuhi 1 = 0%-19% kriteria telah terpenuhi
 3 = 40%-59% kriteria telah terpenuhi

4. Apabila Bapak/Ibu sebagai Ahli Media menilai kurang, mohon untuk memberikan tanda pada bagian yang kurang pada Komik Saku Akuntansi dan memberikan saran perbaikan agar dapat saya perbaiki.
5. Atas bantuan dan kesediaan Bapak/Ibu sebagai Ahli Media telah mengisi lembar evaluasi ini, saya ucapkan terima kasih

LEMBAR VALIDASI KOMIK SAKU AKUNTANSI
UNTUK AHLI MEDIA

A. Penilaian Kelayakan Aspek Bahasa

No.	Indikator	Deskripsi	Skala Penilaian				
			5	4	3	2	1
1	Kejelasan petunjuk penggunaan komik.	Petunjuk penggunaan komik disampaikan dengan jelas.					
2	Ketepatan istilah.	Istilah-istilah yang digunakan tepat dan sesuai dengan bidang akuntansi.					
3	Kemudahan memahami alur materi melalui penggunaan bahasa.	Penggunaan bahasa mendukung kemudahan memahami alur materi.					
4	Ketepatan dialog/teks cerita dengan materi.	Teks dialog yang digunakan dalam komik menyampaikan materi dengan tepat.					

B. Penilaian Kelayakan Aspek Penyajian

No.	Indikator	Deskripsi	Skala Penilaian				
			5	4	3	2	1
1	Kejelasan alur cerita yang mendukung untuk memahami materi.	Alur cerita yang disajikan mendukung kemudahan pembaca untuk memahami materi.					
2	Ketepatan pemilihan karakter tokoh.	Pemilihan karakter tokoh pada komik tepat dan menarik.					
3	Kesesuaian gambar dengan cerita	Pemilihan gambar dalam cerita menarik dan tepat.					
4	Kemenarikan gambar	Penyajian gambar dalam komik .					

No.	Indikator	Deskripsi	Skala Penilaian				
			5	4	3	2	1
5	Ketepatan pemilihan jenis huruf	Pemilihan jenis huruf dalam komik.					
6	Ketepatan pemilihan ukuran huruf	Pemilihan ukuran huruf dalam komik sesuai dengan ukuran untuk ukuran buku saku.					
7	Ketepatan peletakan balon percakapan	Penyajian peletakan balon percakapan dalam komik sudah benar/baik.					
8	Kesesuaian warna tulisan dengan background	Penyajian warna tulisan dengan background telah dipilih dengan baik.					
9	Kejelasan penggunaan komik.	Penjelasan tentang alur penggunaan komik.					
10	Kejelasan alur cerita yang mendukung untuk memahami materi.	Alur cerita yang disajikan mendukung kemudahan pembaca untuk memahami materi.					
11	Perpaduan warna pada komik.	Penyajian perpaduan warna pada setiap detail komik menarik dan proporsional.					
12	Ukuran komik pas dan memudahkan siswa untuk belajar.	Penyajian ukuran komik pas dan dapat mempermudah siswa dalam membawa dan menyimpan sehingga siswa lebih mudah dalam proses belajar.					
13	Kemenarikan sampul buku.	Desain dan gambar sampul member kesan yang mampu menarik minat pembaca/siswa.					
14	Keseimbangan proporsi gambar, ilustrasi dan teks	Penyajian gambar, ilustrasi dan dialog/teks seimbang dan proporsional.					
15	Ketepatan ukuran gambar dan ilustrasi	Penyajian ukuran gambar dan ilustrasi sudah pas/tepat.					

E. Kesimpulan Umum.

Berdasarkan penilaian kelayakan di atas, maka komik akuntansi ini dinyatakan:

1. Layak untuk selanjutnya digunakan dalam pembelajaran di SMK kelas X AK.
2. Layak untuk selanjutnya digunakan dalam pembelajaran di SMK kelas X AK dengan revisi sesuai saran Ahli Media.
3. Tidak layak produksi maupun digunakan dalam pembelajaran di SMK kelas X AK.

Ahli Media

()
NIP.

**LEMBAR VALIDASI KOMIK SAKU AKUNTANSI (KOMIKUS)
UNTUK GURU PRAKTISI AKUNTANSI**

Mata Pelajaran : Produktif Akuntansi SK Mengelola Dokumen Transaksi
 Materi : Persamaan Dasar Akuntansi
 Sasaran Program : Siswa SMK Kelas X Akuntansi
 Judul Penelitian : Pengembangan KOMIKUS (Komik Saku Akuntansi) Sebagai Media Pembelajaran Akuntansi pada Materi Pokok Persamaan Dasar Akuntansi Untuk Siswa Kelas X AK 3 di SMK Negeri 1 Tempel Tahun Ajaran 2014/2015
 Nama Validator :

Petunjuk Pengisian :

1. Lembar evaluasi ini digunakan untuk mendapatkan informasi dari Bapak/Ibu sebagai Guru Praktisi Akuntansi tentang kualitas materi pembelajaran yang sedang peneliti kembangkan dengan media Komik Saku Akuntansi
2. Pendapat, saran, penilaian, dan kritik tentang kualitas materi dari Bapak/Ibu sebagai Guru Praktisi Akuntansi akan bermanfaat untuk perbaikan kualitas media Komik Saku.
3. Mohon Bapak/Ibu sebagai Guru Praktisi Akuntansi dapat memberikan tanda “✓” untuk setiap indikator pada kolom di bawah skala 1, 2, 3, 4, atau 5.

Contoh:

No.	Aspek yang dinilai	5	4	3	2	1
1.	Kesesuaian pernyataan dengan kisi-kisi instrumen respon siswa		✓			

Skala Penilaian:

5 = 80%-100% kriteria telah terpenuhi 2 = 20%-39% kriteria telah terpenuhi
 4 = 60%-79% kriteria telah terpenuhi 1 = 0%-19% kriteria telah terpenuhi
 3 = 40%-59% kriteria telah terpenuhi

4. Apabila Bapak/Ibu sebagai Guru Praktisi Akuntansi menilai kurang, mohon untuk memberikan tanda pada bagian yang kurang pada Komik Saku Akuntansi dan memberikan saran perbaikan agar dapat saya perbaiki.
5. Atas bantuan dan kesediaan Bapak/Ibu sebagai Guru Praktisi Akuntansi telah mengisi lembar evaluasi ini, saya ucapkan terima kasih.

LEMBAR VALIDASI KOMIK UNTUK GURU PRAKTIKSI AKUNTANSI

A. Penilaian Kelayakan Aspek Materi

No.	Indikator	Deskripsi	Skala Penilaian				
			5	4	3	2	1
1	Kesesuaian isi komik dengan Kompetensi Dasar dan Indikator.	Materi yang disampaikan sesuai/relevan dengan KD dan Indikator.					
2	Kebenaran materi ditinjau dari segi aspek keilmuan.	Konsep dan definisi yang disajikan sesuai dengan konsep dan definisi yang berlaku dalam bidang ilmu akuntansi.					
3	Kejelasan topik pembelajaran.	Topik yang dibahas dapat dimengerti dengan jelas.					
4	Cakupan materi.	Materi mengenai Persamaan Dasar Akuntansi dibahas secara benar.					
5	Ketuntasan materi	Materi Persamaan Dasar Akuntansi dibahas secara tuntas.					
6	Keterkaitan contoh materi dengan kondisi yang ada di lingkungan sekitar.	Contoh yang disajikan sesuai dan terkait dengan kondisi yang ada di lingkungan sekitar.					
7	Kejelasan contoh yang diberikan.	Contoh disajikan dengan jelas dan mendukung pemahaman siswa.					
8	Kesesuaian evaluasi dengan materi dan tujuan pembelajaran.	Evaluasi yang diberikan sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran.					
9	Ketepatan dialog/teks cerita dengan materi.	Dialog/teks cerita sesuai dengan materi yang dibahas.					
10	Muatan aspek kognitif, psikomotor dan afektif pada materi yang disampaikan.	Aspek pembelajaran yang mencakup kognitif, psikomotor dan afektif telah padu dalam materi.					

B. Penilaian Kelayakan Aspek Bahasa

No.	Indikator	Deskripsi	Skala Penilaian				
			5	4	3	2	1
1	Kejelasan petunjuk penggunaan komik.	Petunjuk penggunaan komik disampaikan dengan jelas.					
2	Ketepatan istilah.	Istilah-istilah yang digunakan tepat dan sesuai dengan bidang akuntansi.					
3	Kemudahan memahami alur materi melalui penggunaan bahasa.	Penggunaan bahasa mendukung kemudahan memahami alur materi.					
4	Ketepatan dialog/teks cerita dengan materi.	Teks dialog yang digunakan dalam komik menyampaikan materi dengan tepat.					

C. Penilaian Kelayakan Aspek Penyajian

No.	Indikator	Deskripsi	Skala Penilaian				
			5	4	3	2	1
1	Penyajian gambar tokoh.	Penyajian gambar tokoh di dalam komik menarik dan proporsional.					
2	Kejelasan alur cerita yang mendukung untuk memahami materi.	Alur cerita yang disajikan mendukung kemudahan pembaca untuk memahami materi.					
3	Perpaduan warna pada komik.	Penyajian perpaduan warna pada setiap detail komik menarik dan proporsional.					
4	Ukuran komik pas dan memudahkan siswa untuk belajar.	Penyajian ukuran komik pas dan dapat mempermudah siswa dalam membawa dan menyimpan sehingga siswa lebih mudah dalam proses belajar.					
5	Kemenarikan sampul buku.	Desain dan gambar sampul member kesan yang mampu menarik minat pembaca/siswa.					

D. Koreksi Media Komik

Petunjuk :

- 1) Apabila terjadi kesalahan pada aspek media mohon dituliskan halaman yang salah pada kolom 2
- 2) Pada kolom 3 mohon dituliskan kesalahan
- 3) Pada kolom 4 mohon dituliskan saran untuk perbaikan

No	Bagian yang salah	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan
1	2	3	4

E. Komentar Bapak/Ibu secara keseluruhan mengenai Komik Saku Akuntansi.

This image shows a blank sheet of white paper with horizontal ruling lines. The lines are evenly spaced and extend across the width of the page. There are no margins, text, or other markings on the paper.

F. Kesimpulan Umum.

Berdasarkan penilaian kelayakan di atas, maka komik akuntansi ini dinyatakan:

1. Layak untuk selanjutnya digunakan dalam pembelajaran di SMK kelas X AK.
2. Layak untuk selanjutnya digunakan dalam pembelajaran di SMK kelas X AK dengan revisi sesuai saran Guru Praktisi Akuntansi..
3. Tidak layak produksi maupun digunakan dalam pembelajaran di SMK kelas X AK.

Guru Praktisi Akuntansi

()
NIP.

**LEMBAR VALIDASI KOMIK SAKU AKUNTANSI (KOMIKUS)
UNTUK AHLI MATERI**

Mata Pelajaran : Produktif Akuntansi SK Mengelola Dokumen Transaksi
Materi : Persamaan Dasar Akuntansi
Sasaran Program : Siswa SMK Kelas X Akuntansi
Judul Penelitian : Pengembangan KOMIKUS (Komik Saku Akuntansi)
Sebagai Media Pembelajaran Akuntansi pada Materi Pokok
Persamaan Dasar Akuntansi Untuk Siswa Kelas X AK 3 di
SMK Negeri 1 Tempel Tahun Ajaran 2014/2015
Penelitian : Putri Septiani Wulandari
Nama Validator :
Petunjuk Pengisian :

1. Lembar evaluasi ini digunakan untuk mendapatkan informasi dari Bapak/Ibu sebagai Ahli Materi tentang kualitas materi pembelajaran yang sedang peneliti kembangkan dengan media Komik Saku Akuntansi.
2. Lembar evaluasi ini kualitas materi dan kemanfaatan.
3. Pendapat, saran, penilaian, dan kritik tentang kualitas materi dari Bapak/Ibu sebagai Ahli Materi akan bermanfaat untuk perbaikan kualitas media Komik Saku Akuntansi.
4. Mohon Bapak/Ibu sebagai Ahli Materi dapat memberikan tanda “✓” untuk setiap indikator pada kolom di bawah skala 1, 2, 3, 4, atau 5.

Contoh:

No.	Aspek yang dinilai	5	4	3	2	1
1.	Kesesuaian pernyataan dengan kisi-kisi instrumen respon siswa		✓			

Skala Penilaian:

5 = 80%-100% kriteria telah terpenuhi 2 = 20%-39% kriteria telah terpenuhi

4 = 60%-79% kriteria telah terpenuhi 1 = 0%-19% kriteria telah terpenuhi

3 = 40%-59% kriteria telah terpenuhi

5. Apabila Bapak/Ibu sebagai Ahli Materi menilai kurang, mohon untuk memberikan tanda pada bagian yang kurang pada Komik Saku Akuntansi dan memberikan saran perbaikan agar dapat saya perbaiki.
6. Atas bantuan dan kesediaan Bapak/Ibu sebagai Ahli Materi telah mengisi lembar evaluasi ini, saya ucapkan terima kasih.

A. Penilaian Kelayakan Aspek Materi

No.	Indikator	Deskripsi	Skala Penilaian				
			5	4	3	2	1
1	Kesesuaian isi komik dengan Kompetensi Dasar dan Indikator.	Materi yang disampaikan sesuai/relevan dengan KD dan Indikator.		✓			
2	Kebenaran materi ditinjau dari segi aspek keilmuan.	Konsep dan definisi yang disajikan sesuai dengan konsep dan definisi yang berlaku dalam bidang ilmu akuntansi.		✓			
3	Kejelasan topik pembelajaran.	Topik yang dibahas dapat dimengerti dengan jelas.		✓			
4	Cakupan materi.	Materi mengenai Persamaan Dasar Akuntansi dibahas secara benar.		✓			
5	Ketuntasan materi	Materi Persamaan Dasar Akuntansi dibahas secara tuntas.	✓				
6	Keterkaitan contoh materi dengan kondisi yang ada di lingkungan sekitar.	Contoh yang disajikan sesuai dan terkait dengan kondisi yang ada di lingkungan sekitar.	✓				
7	Kejelasan contoh yang diberikan.	Contoh disajikan dengan jelas dan mendukung pemahaman siswa.		✓			
8	Kesesuaian evaluasi dengan materi dan tujuan pembelajaran.	Evaluasi yang diberikan sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran.	✓				
9	Ketepatan dialog/teks cerita dengan materi.	Dialog/teks cerita sesuai dengan materi yang dibahas.	✓				
10	Muatan aspek kognitif, psikomotor dan afektif pada materi yang disampaikan.	Aspek pembelajaran yang mencakup kognitif, psikomotor dan afektif telah padu dalam materi.		✓			

B. Penilaian Kelayakan Aspek Bahasa

No.	Indikator	Deskripsi	Skala Penilaian				
			5	4	3	2	1
1	Kejelasan petunjuk penggunaan komik.	Petunjuk penggunaan komik disampaikan dengan jelas.		✓			
2	Ketepatan istilah.	Istilah-istilah yang digunakan tepat dan sesuai dengan bidang akuntansi.		✓			
3	Kemudahan memahami alur materi melalui penggunaan bahasa.	Penggunaan bahasa mendukung kemudahan memahami alur materi.	✓				
4	Ketepatan dialog/teks cerita dengan materi.	Teks dialog yang digunakan dalam komik menyampaikan materi dengan tepat.			✓		

C. Penilaian Kelayakan Aspek Penyajian

No.	Indikator	Deskripsi	Skala Penilaian				
			5	4	3	2	1
1	Penyajian gambar tokoh.	Penyajian gambar tokoh di dalam komik menarik dan proporsional.	✓				
2	Kejelasan alur cerita yang mendukung untuk memahami materi.	Alur cerita yang disajikan mendukung kemudahan pembaca untuk memahami materi.		✓			
3	Perpaduan warna pada komik.	Penyajian perpaduan warna pada setiap detail komik menarik dan proporsional.	✓				
4	Ukuran komik pas dan memudahkan siswa untuk belajar.	Penyajian ukuran komik pas dan dapat mempermudah siswa dalam membawa dan menyimpan sehingga siswa lebih mudah dalam proses belajar.		✓			
5	Kemenarikan sampul buku.	Desain dan gambar sampul member kesan yang mampu menarik minat pembaca/siswa.		✓			

D. Komentar Bapak/Ibu secara keseluruhan mengenai Komik Saku Akuntansi.

✓ Better ditambah sistematika persamaan dasar.

- Dengan disajikan dalam warna
sungguh belayar akuntansi
menjadi lebih menarik.

E. Kesimpulan Umum.

Berdasarkan penilaian kelayakan di atas, maka komik akuntansi ini dinyatakan:

1. Layak untuk selanjutnya digunakan dalam pembelajaran di SMK kelas X AK.
2. Layak untuk selanjutnya digunakan dalam pembelajaran di SMK kelas X AK dengan revisi sesuai saran Ahli Materi.
3. Tidak layak produksi maupun digunakan dalam pembelajaran di SMK kelas X AK.

Ahli Materi



(Adang Pustikaningsih)

NIP. 19750825 200912 2 001

**LEMBAR VALIDASI KOMIK SAKU AKUNTANSI (KOMIKUS)
UNTUK AHLI MEDIA**

Mata Pelajaran : Produktif Akuntansi SK Mengelola Dokumen Transaksi
Materi : Persamaan Dasar Akuntansi
Sasaran Program : Siswa SMK Kelas X Akuntansi
Judul Penelitian : Pengembangan KOMIKUS (Komik Saku Akuntansi) sebagai Media Pembelajaran Akuntansi pada Materi Pokok Persamaan Dasar Akuntansi Untuk Siswa Kelas X AK 3 di SMK Negeri 1 Tempel Tahun Ajaran 2014/2015
Penelitian : Putri Septiani Wulandari
Nama Validator :
Petunjuk Pengisian :

1. Lembar evaluasi ini digunakan untuk mendapatkan informasi dari Bapak/Ibu sebagai Ahli Media tentang kualitas materi pembelajaran yang sedang peneliti kembangkan dengan media Komik Saku Akuntansi.
2. Pendapat, saran, penilaian, dan kritik tentang kualitas materi dari Bapak/Ibu sebagai Ahli Media akan bermanfaat untuk perbaikan kualitas media Komik Saku Akuntansi.
3. Mohon Bapak/Ibu sebagai Ahli Media dapat memberikan tanda “✓” untuk setiap indikator pada kolom di bawah skala 1, 2, 3, 4, atau 5.

Contoh:

No.	Aspek yang dinilai	5	4	3	2	1
1.	Kesesuaian pernyataan dengan kisi-kisi instrumen respon siswa		✓			

Skala Penilaian:

5 = 80%-100% kriteria telah terpenuhi 2 = 20%-39% kriteria telah terpenuhi
4 = 60%-79% kriteria telah terpenuhi 1 = 0%-19% kriteria telah terpenuhi
3 = 40%-59% kriteria telah terpenuhi

4. Apabila Bapak/Ibu sebagai Ahli Media menilai kurang, mohon untuk memberikan tanda pada bagian yang kurang pada Komik Saku Akuntansi dan memberikan saran perbaikan agar dapat saya perbaiki.
5. Atas bantuan dan kesediaan Bapak/Ibu sebagai Ahli Media telah mengisi lembar evaluasi ini, saya ucapkan terima kasih

LEMBAR VALIDASI KOMIK SAKU AKUNTANSI
UNTUK AHLI MEDIA

A. Penilaian Kelayakan Aspek Bahasa

No.	Indikator	Deskripsi	Skala Penilaian				
			5	4	3	2	1
1	Kejelasan petunjuk penggunaan komik.	Petunjuk penggunaan komik disampaikan dengan jelas.		✓			
2	Ketepatan istilah.	Istilah-istilah yang digunakan tepat dan sesuai dengan bidang akuntansi.		✓			
3	Kemudahan memahami alur materi melalui penggunaan bahasa.	Penggunaan bahasa mendukung kemudahan memahami alur materi.		✓			
4	Ketepatan dialog/teks cerita dengan materi.	Teks dialog yang digunakan dalam komik menyampaikan materi dengan tepat.		✓			

B. Penilaian Kelayakan Aspek Penyajian

No.	Indikator	Deskripsi	Skala Penilaian				
			5	4	3	2	1
1	Kejelasan alur cerita yang mendukung untuk memahami materi.	Alur cerita yang disajikan mendukung kemudahan pembaca untuk memahami materi.	✓				
2	Ketepatan pemilihan karakter tokoh.	Pemilihan karakter tokoh pada komik tepat dan menarik.	✓				
3	Kesesuaian gambar dengan cerita	Pemilihan gambar dalam cerita menarik dan tepat.	✓				
4	Kemenarikan gambar	Penyajian gambar dalam komik .	✓				

No.	Indikator	Deskripsi	Skala Penilaian				
			5	4	3	2	1
5	Ketepatan pemilihan jenis huruf	Pemilihan jenis huruf dalam komik.	✓				
6	Ketepatan pemilihan ukuran huruf	Pemilihan ukuran huruf dalam komik sesuai dengan ukuran untuk ukuran buku saku.	✓				
7	Ketepatan peletakan balon percakapan	Penyajian peletakan balon percakapan dalam komik sudah benar/baik.		✓			
8	Kesesuaian warna tulisan dengan background	Penyajian warna tulisan dengan background telah dipilih dengan baik.	✓				
9	Kejelasan penggunaan komik.	Penjelasan tentang alur penggunaan komik.		✓			
10	Kejelasan alur cerita yang mendukung untuk memahami materi.	Alur cerita yang disajikan mendukung kemudahan pembaca untuk memahami materi.	✓				
11	Perpaduan warna pada komik.	Penyajian perpaduan warna pada setiap detail komik menarik dan proporsional.	✓				
12	Ukuran komik pas dan memudahkan siswa untuk belajar.	Penyajian ukuran komik pas dan dapat mempermudah siswa dalam membawa dan menyimpan sehingga siswa lebih mudah dalam proses belajar.		✓			
13	Kemenarikan sampul buku.	Desain dan gambar sampul member kesan yang mampu menarik minat pembaca/siswa.	✓				
14	Keseimbangan proporsi gambar, ilustrasi dan teks	Penyajian gambar, ilustrasi dan dialog/teks seimbang dan proporsional.	✓				
15	Ketepatan ukuran gambar dan ilustrasi	Penyajian ukuran gambar dan ilustrasi sudah pas/tepat.	✓				

C. Koreksi Media Komik

Petunjuk :

- 1) Apabila terjadi kesalahan pada aspek media mohon dituliskan halaman yang salah pada kolom 2
- 2) Pada kolom 3 mohon dituliskan kesalahan
- 3) Pada kolom 4 mohon dituliskan saran untuk perbaikan

No	Bagian yang salah	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan
1	2	3	4
	<i>semua kekurangan telah diperbaiki dalam proses revisi media.</i>		

D. Komentar Bapak/Ibu secara keseluruhan mengenai Komik Saku Akuntansi.

- Komik sudah sangat bagus dan menarik, hanya tinggal memperluas cakupan materinya lagi dan dipublikasikan.

E. Kesimpulan Umum.

Berdasarkan penilaian kelayakan di atas, maka komik akuntansi ini dinyatakan:

1. Layak untuk selanjutnya digunakan dalam pembelajaran di SMK kelas X AK.
- ② Layak untuk selanjutnya digunakan dalam pembelajaran di SMK kelas X AK dengan revisi sesuai saran Ahli Media.
3. Tidak layak produksi maupun digunakan dalam pembelajaran di SMK kelas X AK.

Ahli Media



(RIZQI ILYASA AGNI)

NIP. —

**LEMBAR VALIDASI KOMIK SAKU AKUNTANSI (KOMIKUS)
UNTUK AHLI MEDIA**

Mata Pelajaran : Produktif Akuntansi SK Mengelola Dokumen Transaksi
Materi : Persamaan Dasar Akuntansi
Sasaran Program : Siswa SMK Kelas X Akuntansi
Judul Penelitian : Pengembangan KOMIKUS (Komik Saku Akuntansi) sebagai Media Pembelajaran Akuntansi pada Materi Pokok Persamaan Dasar Akuntansi Untuk Siswa Kelas X AK 3 di SMK Negeri 1 Tempel Tahun Ajaran 2014/2015
Penelitian : Putri Septiani Wulandari
Nama Validator :
Petunjuk Pengisian :

1. Lembar evaluasi ini digunakan untuk mendapatkan informasi dari Bapak/Ibu sebagai Ahli Media tentang kualitas materi pembelajaran yang sedang peneliti kembangkan dengan media Komik Saku Akuntansi.
2. Pendapat, saran, penilaian, dan kritik tentang kualitas materi dari Bapak/Ibu sebagai Ahli Media akan bermanfaat untuk perbaikan kualitas media Komik Saku Akuntansi.
3. Mohon Bapak/Ibu sebagai Ahli Media dapat memberikan tanda “✓” untuk setiap indikator pada kolom di bawah skala 1, 2, 3, 4, atau 5.

Contoh:

No.	Aspek yang dinilai	5	4	3	2	1
1.	Kesesuaian pernyataan dengan kisi-kisi instrumen respon siswa		✓			

Skala Penilaian:

5 = 80%-100% kriteria telah terpenuhi 2 = 20%-39% kriteria telah terpenuhi
4 = 60%-79% kriteria telah terpenuhi 1 = 0%-19% kriteria telah terpenuhi
3 = 40%-59% kriteria telah terpenuhi

4. Apabila Bapak/Ibu sebagai Ahli Media menilai kurang, mohon untuk memberikan tanda pada bagian yang kurang pada Komik Saku Akuntansi dan memberikan saran perbaikan agar dapat saya perbaiki.
5. Atas bantuan dan kesediaan Bapak/Ibu sebagai Ahli Media telah mengisi lembar evaluasi ini, saya ucapkan terima kasih

LEMBAR VALIDASI KOMIK SAKU AKUNTANSI
UNTUK AHLI MEDIA

A. Penilaian Kelayakan Aspek Bahasa

No.	Indikator	Deskripsi	Skala Penilaian				
			5	4	3	2	1
1	Kejelasan petunjuk penggunaan komik.	Petunjuk penggunaan komik disampaikan dengan jelas.	✓				
2	Ketepatan istilah.	Istilah-istilah yang digunakan tepat dan sesuai dengan bidang akuntansi.	✓				
3	Kemudahan memahami alur materi melalui penggunaan bahasa.	Penggunaan bahasa mendukung kemudahan memahami alur materi.	✓				
4	Ketepatan dialog/teks cerita dengan materi.	Teks dialog yang digunakan dalam komik menyampaikan materi dengan tepat.	✓				

B. Penilaian Kelayakan Aspek Penyajian

No.	Indikator	Deskripsi	Skala Penilaian				
			5	4	3	2	1
1	Kejelasan alur cerita yang mendukung untuk memahami materi.	Alur cerita yang disajikan mendukung kemudahan pembaca untuk memahami materi.	✓				
2	Ketepatan pemilihan karakter tokoh.	Pemilihan karakter tokoh pada komik tepat dan menarik.		✓			
3	Kesesuaian gambar dengan cerita	Pemilihan gambar dalam cerita menarik dan tepat.		✓			
4	Kemenarikan gambar	Penyajian gambar dalam komik .		✓			

No.	Indikator	Deskripsi	Skala Penilaian				
			5	4	3	2	1
5	Ketepatan pemilihan jenis huruf	Pemilihan jenis huruf dalam komik.	✓				
6	Ketepatan pemilihan ukuran huruf	Pemilihan ukuran huruf dalam komik sesuai dengan ukuran untuk ukuran buku saku.	✓				
7	Ketepatan peletakan balon percakapan	Penyajian peletakan balon percakapan dalam komik sudah benar/baik.		✓			
8	Kesesuaian warna tulisan dengan background	Penyajian warna tulisan dengan background telah dipilih dengan baik.	✓				
9	Kejelasan penggunaan komik.	Penjelasan tentang alur penggunaan komik.	✓				
10	Kejelasan alur cerita yang mendukung untuk memahami materi.	Alur cerita yang disajikan mendukung kemudahan pembaca untuk memahami materi.	✓				
11	Perpaduan warna pada komik.	Penyajian perpaduan warna pada setiap detail komik menarik dan proporsional.		✓			
12	Ukuran komik pas dan memudahkan siswa untuk belajar.	Penyajian ukuran komik pas dan dapat mempermudah siswa dalam membawa dan menyimpan sehingga siswa lebih mudah dalam proses belajar.	✓				
13	Kemenarikan sampul buku.	Desain dan gambar sampul member kesan yang mampu menarik minat pembaca/siswa.	✓				
14	Keseimbangan proporsi gambar, ilustrasi dan teks	Penyajian gambar, ilustrasi dan dialog/teks seimbang dan proporsional.	✓				
15	Ketepatan ukuran gambar dan ilustrasi	Penyajian ukuran gambar dan ilustrasi sudah pas/tepat.	✓				

C. Koreksi Media Komik

Petunjuk :

- 1) Apabila terjadi kesalahan pada aspek media mohon dituliskan halaman yang salah pada kolom 2
- 2) Pada kolom 3 mohon dituliskan kesalahan
- 3) Pada kolom 4 mohon dituliskan saran untuk perbaikan

No	Bagian yang salah	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan
1	2	3	4

D. Komentar Bapak/Ibu secara keseluruhan mengenai Komik Saku Akuntansi.

Secara keseluruhan gambar sudah bagus, karakter tokoh dalam gambar sudah sesuai, alur cerita jelas dan mudah dipahami. Penyampaian materi akuntansi mudah untuk dipahami dan dimengerti

E. Kesimpulan Umum.

Berdasarkan penilaian kelayakan di atas, maka komik akuntansi ini dinyatakan:

1. Layak untuk selanjutnya digunakan dalam pembelajaran di SMK kelas X AK.
2. Layak untuk selanjutnya digunakan dalam pembelajaran di SMK kelas X AK dengan revisi sesuai saran Ahli Media.
3. Tidak layak produksi maupun digunakan dalam pembelajaran di SMK kelas X AK.

Ahli Media



(AGUS KRESNANTO)
NIP. TEKNIKSI DAN PROGRAMER PUSKOTM

**LEMBAR VALIDASI KOMIK SAKU AKUNTANSI (KOMIKUS)
UNTUK GURU PRAKTIKAN AKUNTANSI**

Mata Pelajaran : Produktif Akuntansi SK Mengelola Dokumen Transaksi
Materi : Persamaan Dasar Akuntansi
Sasaran Program : Siswa SMK Kelas X Akuntansi
Judul Penelitian : Pengembangan KOMIKUS (Komik Saku Akuntansi)
Sebagai Media Pembelajaran Akuntansi pada Materi Pokok
Persamaan Dasar Akuntansi Untuk Siswa Kelas X AK 3 di
SMK Negeri 1 Tempel Tahun Ajaran 2014/2015
Nama Validator :

Petunjuk Pengisian :

1. Lembar evaluasi ini digunakan untuk mendapatkan informasi dari Bapak/Ibu sebagai Guru Praktikan Akuntansi tentang kualitas materi pembelajaran yang sedang peneliti kembangkan dengan media Komik Saku Akuntansi
2. Pendapat, saran, penilaian, dan kritik tentang kualitas materi dari Bapak/Ibu sebagai Guru Praktikan Akuntansi akan bermanfaat untuk perbaikan kualitas media Komik Saku.
3. Mohon Bapak/Ibu sebagai Guru Praktikan Akuntansi dapat memberikan tanda “✓” untuk setiap indikator pada kolom di bawah skala 1, 2, 3, 4, atau 5.

Contoh:

No.	Aspek yang dinilai	5	4	3	2	1
1.	Kesesuaian pernyataan dengan kisi-kisi instrumen respon siswa		✓			

Skala Penilaian:

5 = 80%-100% kriteria telah terpenuhi 2 = 20%-39% kriteria telah terpenuhi
4 = 60%-79% kriteria telah terpenuhi 1 = 0%-19% kriteria telah terpenuhi
3 = 40%-59% kriteria telah terpenuhi

4. Apabila Bapak/Ibu sebagai Guru Praktikan Akuntansi menilai kurang, mohon untuk memberikan tanda pada bagian yang kurang pada Komik Saku Akuntansi dan memberikan saran perbaikan agar dapat saya perbaiki.
5. Atas bantuan dan kesediaan Bapak/Ibu sebagai Guru Praktikan Akuntansi telah mengisi lembar evaluasi ini, saya ucapkan terima kasih.

LEMBAR VALIDASI KOMIK UNTUK GURU PRAKTIKAN AKUNTANSI

A. Penilaian Kelayakan Aspek Materi

No.	Indikator	Deskripsi	Skala Penilaian				
			5	4	3	2	1
1	Kesesuaian isi komik dengan Kompetensi Dasar dan Indikator.	Materi yang disampaikan sesuai/relevan dengan KD dan Indikator.	✓				
2	Kebenaran materi ditinjau dari segi aspek keilmuan.	Konsep dan definisi yang disajikan sesuai dengan konsep dan definisi yang berlaku dalam bidang ilmu akuntansi.		✓			
3	Kejelasan topik pembelajaran.	Topik yang dibahas dapat dimengerti dengan jelas.	✓				
4	Cakupan materi.	Materi mengenai Persamaan Dasar Akuntansi dibahas secara benar.	✓				
5	Ketuntasan materi	Materi Persamaan Dasar Akuntansi dibahas secara tuntas.	✓				
6	Keterkaitan contoh materi dengan kondisi yang ada di lingkungan sekitar.	Contoh yang disajikan sesuai dan terkait dengan kondisi yang ada di lingkungan sekitar.	✓				
7	Kejelasan contoh yang diberikan.	Contoh disajikan dengan jelas dan mendukung pemahaman siswa.	✓				
8	Kesesuaian evaluasi dengan materi dan tujuan pembelajaran.	Evaluasi yang diberikan sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran.	✓				
9	Ketepatan dialog/teks cerita dengan materi.	Dialog/teks cerita sesuai dengan materi yang dibahas.	✓				
10	Muatan aspek kognitif, psikomotor dan afektif pada materi yang disampaikan.	Aspek pembelajaran yang mencakup kognitif, psikomotor dan afektif telah padu dalam materi.		✓			

B. Penilaian Kelayakan Aspek Bahasa

No.	Indikator	Deskripsi	Skala Penilaian				
			5	4	3	2	1
1	Kejelasan petunjuk penggunaan komik.	Petunjuk penggunaan komik disampaikan dengan jelas.	✓				
2	Ketepatan istilah.	Istilah-istilah yang digunakan tepat dan sesuai dengan bidang akuntansi.		✓			
3	Kemudahan memahami alur materi melalui penggunaan bahasa.	Penggunaan bahasa mendukung kemudahan memahami alur materi.	✓				
4	Ketepatan dialog/teks cerita dengan materi.	Teks dialog yang digunakan dalam komik menyampaikan materi dengan tepat.	✓				

C. Penilaian Kelayakan Aspek Penyajian

No.	Indikator	Deskripsi	Skala Penilaian				
			5	4	3	2	1
1	Penyajian gambar tokoh.	Penyajian gambar tokoh di dalam komik menarik dan proporsional.	✓				
2	Kejelasan alur cerita yang mendukung untuk memahami materi.	Alur cerita yang disajikan mendukung kemudahan pembaca untuk memahami materi.	✓				
3	Perpaduan warna pada komik.	Penyajian perpaduan warna pada setiap detail komik menarik dan proporsional.	✓				
4	Ukuran komik pas dan memudahkan siswa untuk belajar.	Penyajian ukuran komik pas dan dapat mempermudah siswa dalam membawa dan menyimpan sehingga siswa lebih mudah dalam proses belajar.	✓				
5	Kemenarikan sampul buku.	Desain dan gambar sampul member kesan yang mampu menarik minat pembaca/siswa.	✓				

D. Koreksi Media Komik

Petunjuk :

- 1) Apabila terjadi kesalahan pada aspek media mohon dituliskan halaman yang salah pada kolom 2
- 2) Pada kolom 3 mohon dituliskan kesalahan
- 3) Pada kolom 4 mohon dituliskan saran untuk perbaikan

No	Bagian yang salah	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan
1	2	3	4

E. Komentar Bapak/Ibu secara keseluruhan mengenai Komik Saku Akuntansi.

This image shows a single sheet of white paper with horizontal ruling lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There is no handwriting or other markings on the paper.

F. Kesimpulan Umum.

Berdasarkan penilaian kelayakan di atas, maka komik akuntansi ini dinyatakan:

1. Layak untuk selanjutnya digunakan dalam pembelajaran di SMK kelas X AK.
2. Layak untuk selanjutnya digunakan dalam pembelajaran di SMK kelas X AK dengan revisi sesuai saran Guru Praktikan Akuntansi..
3. Tidak layak produksi maupun digunakan dalam pembelajaran di SMK kelas X AK.

Guru Praktikan Akuntansi



(Drs. Muhammad Subandrio
NIP. 19570409 198803 100/.

**ANGKET RESPON PESERTA DIDIK
TERHADAP KOMIK SAKU AKUNTANSI (KOMIKUS)**

PETUNJUK : Berikan tanda centang (\checkmark) pada pilihan jawaban yang tepat
(sesuai kondisi yang sebenarnya).

IDENTITAS RESPONDEN

Nama :

Kelas :

Nama Sekolah :

Alamat Sekolah :

NO.	PERTANYAAN	JAWABAN	
		YA	TIDAK
1	Media pembelajaran Komik Saku Akuntansi (KOMIKUS) memberikan kesempatan belajar sesuai dengan kecepatan berpikir anda		
2	Media pembelajaran Komik Saku Akuntansi (KOMIKUS) memudahkan anda dalam penyimpanan dan pembawaan dalam pembelajaran		
3	Adanya media pembelajaran Komik Saku Akuntansi (KOMIKUS) mampu menjelaskan konsep Persamaan Dasar Akuntansi (PDA) dengan baik		
4	Karakter tokoh yang terdapat dalam media pembelajaran Komik Saku Akuntansi (KOMIKUS) meningkatkan ketertarikan anda untuk mempelajari materi Persamaan Dasar Akuntansi (PDA)		
5	Terdapat materi pokok yang asing dalam media pembelajaran Komik Saku Akuntansi (KOMIKUS)		
6	Materi Persamaan Dasar Akuntansi dapat membantu Anda sikap kreatif		
7	Komik materi Persamaan Dasar Akuntansi menarik dan membuat akuntansi lebih menyenangkan		

NO.	PERTANYAAN	JAWABAN	
		YA	TIDAK
8	Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran Komik Saku Akuntansi (KOMIKUS) dapat dipahami		
9	Menemui kesulitan menemukan urutan cerita pada saat membaca media pembelajaran Komik Saku Akuntansi (KOMIKUS)		
10	Alur cerita dalam media pembelajaran Komik Saku Akuntansi (KOMIKUS) jelas dan membuat anda ingin membaca sampai akhir cerita		
11	Dialog/teks yang terdapat dalam media pembelajaran Komik Saku Akuntansi (KOMIKUS) mudah dibaca		
12	Kualitas gambar membuat anda tertarik untuk membaca media pembelajaran Komik Saku Akuntansi (KOMIKUS)		
13	Media pembelajaran Komik Saku Akuntansi (KOMIKUS) meningkatkan minat belajar anda		
14	Materi Persamaan Dasar Akuntansi yang disajikan dalam Komik Saku Akuntansi (KOMIKUS) mudah untuk dipahami dengan jelas.		
15	Pembahasan contoh-contoh soal dalam Komik Saku Akuntansi (KOMIKUS) jelas		
16	Bahasa yang digunakan dalam Komik Saku Akuntansi (KOMIKUS) komunikatif		
17	Materi Persamaan Dasar Akuntansi disajikan secara sistematis (runtut)		
18	Komik Saku Akuntansi (KOMIKUS) memudahkan dalam pembelajaran akuntansi di dalam dan di luar kelas		
19	Komik Saku Akuntansi (KOMIKUS) membuat akuntansi menjadi lebih menyenangkan dan menarik		
20	Belajar dengan Komik Saku Akuntansi (KOMIKUS) meningkatkan antusias belajar akuntansi		

TERIMA KASIH ☺

LEMBAR SOAL SISWA

**PENGEMBANGAN KOMIK SAKU AKUNTANSI (KOMIKUS) SEBAGAI
MEDIA PEMBELAJARAN AKUNTANSI MATERI POKOK
PERSAMAAN DASAR AKUNTANSI UNTUK SISWA
KELAS X AK 1 DI SMK NEGERI 1 TEMPEL
TAHUN AJARAN 2014/2015**

Jl. Magelang Km. 17, Jlegongan, Margorejo, Tempel, Sleman, Yogyakarta 55552
Telp. (0274) 869 068 / Fax. (0274) 869 068



OLEH:

PUTRI SEPTIANI WULANDARI

11403241024

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AKUNTANSI

FAKULTAS EKONOMI

UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

2015

NAMA LENGKAP :

NO.ABSEN :

LEMBAR SOAL

Program Keahlian	: Bisnis dan Manajemen
Mata pelajaran	: Kompetensi Kejuruan
Standar Kompetensi	: Mengelola Dokumen Transaksi
Materi	: Persamaan Dasar Akuntansi
Kelas/Semester	: X/I

PETUNJUK UMUM:

1. Periksa dan bacalah soal dengan teliti sebelum Anda bekerja
2. Kerjakan soal mandiri (tidak boleh mencontek)
3. Gunakan waktu dengan efektif dan efisien
4. Periksalah pekerjaan anda sebelum dikumpulkan

SOAL ESSAY

1. Apa rumus persamaan dasar akuntansi dengan lengkap?
2. Apa saja 5 Kelompok Rekening Utama akuntansi?
3. Jelaskan apa pengertian dari Harta?
4. Jelaskan apa pengertian dari Utang?
5. Jelaskan apa pengertian dari Beban?
6. Apa saja akun yang termasuk AKUN NOMINAL? Sebutkan!
7. Akun apa saja yang terpengaruhi saat adanya pembelian pencatok rambut kredit senilai Rp 175.000,00?
8. Akun apa saja yang terpengaruhi saat adanya pendapatan salon dari potong rambut Rp 12.500,00?
9. Transaksi apa saja yang bisa menyebabkan berkurangnya akun harta?

[illegible]

Lampiran 9. Hasil Perhitungan Angket Respon Siswa

**HASIL PERHITUNGAN ANGKET RESPON SISWA
SMK NEGERI 1 TEMPEL KELAS X AK 3**

No.	Nama Lengkap	Aspek Materi							Aspek Bahasa				Aspek Penyajian				Kemanfaatan				
		1	3	5*	6	14	15	17	4	7	11	12	8	9	10*	16	2	13	18	19	20
1	Amalia Dwi Lestari	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
2	Anggraeni Radhiyah Adnindari	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
3	Aulia Fitriani	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
4	Dewi Febriyani	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1
5	Diana Astutiningsih	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1
6	Dwi Subekti	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
7	Eka Martian	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1
8	Eli Nurmawati	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1
9	Fajariana Putri Andini	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
10	Farida Ristianingrum	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
11	Fitrianingsih	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1
12	Hanifah Khoiru Nisa'	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
13	Hesti Purwanti	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
14	Ika hesti Wulandari	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
15	Ira Riswandha F	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1

No.	Nama Lengkap	Aspek Materi							Aspek Bahasa				Aspek Penyajian				Kemanfaatan				
		1	3	5*	6	14	15	17	4	7	11	12	8	9	10*	16	2	13	18	19	20
16	Isti Arlliandani	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
17	Kurnia Arumsari	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
18	Nasta'in Munadhiroh	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
19	Nur Indah Wulandari	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
20	Nurul Afiyatun	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
21	Pratiwi Dwi Astuti	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
22	Putri Zhulaikha Nur Azhizha	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1
23	Rifka Ruhdi Noor Rahma	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1
24	Rima Mufida	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
25	Sara Budiarti	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1
26	Septiana Wulandari	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
27	Titik Nur Fati'ah	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
28	Titis Sari Widayat	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
29	Yensi Restiana Lutfi	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1
30	Yuli Krisanti	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Jumlah		252							142				143				218				
Rata-rata Skor		1,2							1,183333333				1,191666667				1,453333333				
Jumlah Rata-rata Skor		1,257083333																			

Keterangan:

*) pernyataan negatif

LAMPIRAN
ADMINISTRASI

Lampiran 11 SK Pembimbing

Lampiran 12 SK Penguji

Lampiran 13 Surat Keterangan Penelitian

Lampiran 14 Surat Izin Penelitian

Lampiran 15 Daftar Hadir Uji Coba Lapangan

Lampiran 16 Foto Penelitian

**KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS EKONOMI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
NOMOR : 185 TAHUN 2015**

TENTANG

**PENGANGKATAN PEMBIMBING TUGAS AKHIR SKRIPSI MAHASISWA
FAKULTAS EKONOMI UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**

DEKAN FAKULTAS EKONOMI

- Membaca : Surat dari jurusan Pendidikan Akuntansi/Pendidikan Akuntansi nomor 30/UN34.18/P.AKT/2015 tanggal 20 Januari 2015
- Menimbang : a. Bahwa untuk pembimbingan Tugas Akhir Skripsi perlu ditetapkan pembimbingnya.
: b. Bahwa untuk keperluan di atas perlu ditetapkan dengan Keputusan Dekan.
- Mengingat : 1. Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003
2. Peraturan Pemerintah RI Nomor 20 Tahun 2010
3. Keputusan Presiden RI Nomor 23 Tahun 1999
4. Keputusan Mendiknas RI :
a. Nomor 23 Tahun 2011
b. Nomor 34 Tahun 2011
5. Surat Keputusan Rektor UNY
a. Nomor 221 Tahun 2011
b. Nomor 1161 Tahun 2011

MEMUTUSKAN

- Menetapkan :
Pertama : Dosen sebagai berikut :

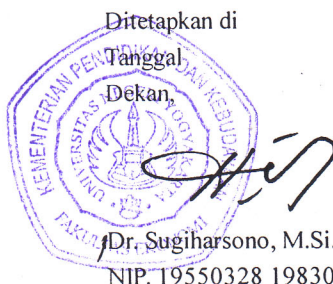
Nama : **Mahendra Adhi Nugroho, M.Sc.**
NIP : **19831120 200812 1 002**

sebagai **Pembimbing** dalam menyusun Tugas Akhir Skripsi mahasiswa :

Nama : **PUTRI SEPTIANI WULANDARI**
NIM : **11403241024**
Prodi Studi : **Pendidikan Akuntansi**
Judul : **Pengembangan Komik Saku Akuntansi (KOMIKUS) sebagai Media Pembelajaran Akuntansi pada Mata Pelajaran Pengantar Akuntansi dan Keuangan Materi Persamaan Dasar Akuntansi untuk Siswa Kelas X AP 1 Di SMK Negeri 1 Tempel Tahun Ajaran 2014/2015**

- Kedua : Dosen Pembimbing bertugas membimbing dan-menilai Skripsi mahasiswa
Ketiga : Biaya yang diperlukan dengan adanya keputusan ini dibebankan pada DIPA BLU UNY Tahun 2015
Keempat : Segala sesuatu akan diubah dan dibetulkan sebagaimana mestinya, apabila di kemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam Keputusan ini.

Ditetapkan di : Yogyakarta
Tanggal : 18 Februari 2015


Dekan,
Dr. Sugiharsono, M.Si.
NIP. 19550328 198303 1 002

Tembusan Yth.

1. Wakil Dekan I
2. Wakil Dekan II
3. Yang Bersangkutan

**KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS EKONOMI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
NOMOR : 430 TAHUN 2015**

**TENTANG
PENGANGKATAN TIM PENGUJI TUGAS AKHIR SKRIPSI MAHASISWA
FAKULTAS EKONOMI UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**

DEKAN FAKULTAS EKONOMI

Menimbang : a. Bahwa untuk menguji Tugas Akhir Skripsi Mahasiswa perlu ditetapkan Tim Pengujinya.
: b. Bahwa untuk keperluan di atas perlu ditetapkan dengan Keputusan Dekan.

Mengingat : 1. Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003
: 2. Peraturan Pemerintah RI Nomor 20 Tahun 2010
: 3. Keputusan Presiden RI Nomor 23 Tahun 1999
: 4. Keputusan Mendiknas RI :
: a. Nomor 23 Tahun 2011
: b. Nomor 34 Tahun 2011
: 5. Surat Keputusan Rektor UNY
: a. Nomor 221 Tahun 2011
: b. Nomor 1161 Tahun 2011

MEMUTUSKAN

Menetapkan :
Pertama : Mengangkat Tim Penguji Tugas Akhir Skripsi Mahasiswa Fakultas Ekonomi yang namanya tersebut di bawah ini, dengan susunan sebagai berikut :

1. Nama	: Sukanti, M.Pd.	
NIP	: 19540101 197903 2 001	Sebagai Ketua merangkap Penguji
2. Nama	: Mahendra Adhi Nugroho, M.Sc.	
NIP	: 19831120 200812 1 002	Sebagai Penguji Pendamping merangkap Sekretaris
3. Nama	: Diana Rahmawati, M.Si.	
NIP	: 19760207 200604 2 001	Sebagai Penguji Utama

bagi Ujian Tugas Akhir Skripsi mahasiswa :

Nama	: PUTRI SEPTIANI WULANDARI
NIM	: 11403241024
Prodi	: Pendidikan Akuntansi
Judul	: "Pengembangan Komik Saku Akuntansi (KOMIKUS) sebagai Media Pembelajaran Akuntansi pada Mata Pelajaran Pengantar Akuntansi dan Keuangan Materi Persamaan Dasar Akuntansi untuk Siswa Kelas X AP 1 Di SMK Negeri 1 Tempel Tahun Ajaran 2014/2015"

Kedua : Keputusan ini berlaku sejak tanggal 29 April 2015
Ketiga : Biaya yang diperlukan dengan adanya keputusan ini dibebankan pada DIPA BLU UNY Tahun 2015
Keempat : Segala sesuatu akan diubah dan dibetulkan sebagaimana mestinya, apabila di kemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam Keputusan ini.

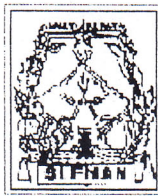


Ditetapkan di
Tanggal
Dekan
Drs. Sugiharsono, M.Si.
NIP. 19550328 198303 1 002

: Yogyakarta
: 22 April 2015

Tembusan Yth.

1. Wakil Dekan I
2. Wakil Dekan II
3. Yang Bersangkutan



PEMERINTAH KABUPATEN SLEMAN
BADAN PERENCANAAN PEMBANGUNAN DAERAH

Jalan Parasamya Nomor 1 Beran, Tridadi, Sleman, Yogyakarta 55511
Telepon (0274) 868800, Faksimilie (0274) 868800
Website: www.bappeda.slemankab.go.id, E-mail : bappeda@slemankab.go.id

SURAT IZIN

Nomor : 070 / Bappeda / 1155 / 2015

**TENTANG
PENELITIAN**

KEPALA BADAN PERENCANAAN PEMBANGUNAN DAERAH

Dasar : Peraturan Bupati Sleman Nomor : 45 Tahun 2013 Tentang Izin Penelitian, Izin Kuliah Kerja Nyata,
Dan Izin Praktik Kerja Lapangan.
Menunjuk : Surat dari Kepala Kantor Kesatuan Bangsa Kab. Sleman
Nomor : 070/Kesbang/1127/2015
Hal : Rekomendasi Penelitian
Tanggal : 17 Maret 2015

MENGIZINKAN :

Kepada :
Nama : PUTRI SEPTIANA WULANDARI
No.Mhs/NIM/NIP/NIK : 11403241024
Program/Tingkat : S1
Instansi/Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Yogyakarta
Alamat instansi/Perguruan Tinggi : Karangmalang Yogyakarta
Alamat Rumah : Dk Abean Selotumpeng Mirit Kebumen Jateng
No. Telp / HP : 087737856839
Untuk : Mengadakan Penelitian / Pra Survey / Uji Validitas / PKL dengan judul
**PENGEMBANGAN (KOMIKUS SAKU AKUNTANSI) SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN AKUNTANSI PADA MATA PELAJARAN PENGANTAR
AKUNTANSI DAN KEUANGAN MATERI PERSAMAAN DASAR
AKUNTANSI UNTUK SISWA KELAS X AK 1 DI SMK NEGERI 1 TEMPEL
TAHUN AJARAN 2014/2015**
Lokasi : SMKN 1 Tempel
Waktu : Selama 3 Bulan mulai tanggal 17 Maret 2015 s/d 17 Juni 2015

Dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Wajib melaporkan diri kepada Pejabat Pemerintah setempat (Camat/ Kepala Desa) atau Kepala Instansi untuk mendapat petunjuk seperlunya.
2. Wajib menjaga tata tertib dan mentaati ketentuan-ketentuan setempat yang berlaku.
3. Izin tidak disalahgunakan untuk kepentingan-kepentingan di luar yang direkomendasikan.
4. Wajib menyampaikan laporan hasil penelitian berupa 1 (satu) CD format PDF kepada Bupati diserahkan melalui Kepala Badan Perencanaan Pembangunan Daerah.
5. Izin ini dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila tidak dipenuhi ketentuan-ketentuan di atas.

Demikian izin ini dikeluarkan untuk digunakan sebagaimana mestinya, diharapkan pejabat pemerintah/non pemerintah setempat memberikan bantuan seperlunya.

Setelah selesai pelaksanaan penelitian Saudara wajib menyampaikan laporan kepada kami 1 (satu) bulan setelah berakhirnya penelitian.

Dikeluarkan di Sleman

Pada Tanggal : 17 Maret 2015

a.n. Kepala Badan Perencanaan Pembangunan Daerah

Tembusan :

1. Bupati Sleman (sebagai laporan)
2. Kepala Dinas Dikpora Kab. Sleman
3. Kabid. Sosial & Pemerintahan Bappeda Kab. Sleman
4. Camat Tempel
5. Ka. SMKN 1 Tempel
6. Dekan Fak. Ekonomi UNY
7. Yang Bersangkutan

Sekretaris
u.b.

Kepala Bidang Statistik, Penelitian, dan Perencanaan



MARYATUN, S.I.P, MT
Pembina, IV/a
NIP. 19720411 199603 2 003

DAFTAR HADIR UJI COBA LAPANGAN





MEDIA PMBELAJARAN KOMIK SAKU AKUTANSI (KOMIKUS)



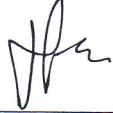

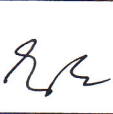



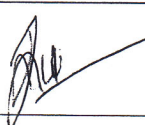

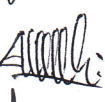
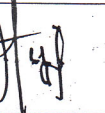








SMK NEGERI 1 TEMPEL

Kompetensi Keahlian : Akuntansi

Kelas : X Akuntansi 3

Hari/Tanggal : Senin, 06 April – Kamis, 09 April 2015

NO	NAMA PESERTA DIDIK	TANDA TANGAN	
1	Amalia Dwi Lestari		
2	Anggraeni Radhiyah Adnindari		
3	Aulia Fitriani		
4	Dewi Febriyani		
5	Diana Astutiningsih		
6	Dwi Subekti		
7	Eka Martian		
8	Eli Nurmawati		
9	Fajariana Putri Andini		
10	Farida Ristianingrum		
11	Fitrianingsih		
12	Hanifah Khoiru Nisa'		
13	Hesti Purwanti		
14	Ika hesti Wulandari		
15	Ira Riswandha F		
16	Isti Arlliandani		
17	Kurnia Arumsari		

NO	NAMA PESERTA DIDIK	TANDA TANGAN	
18	Nasta'in Munadhiroh		
19	Nur Indah Wulandari		
20	Nurul Afiyatun		
21	Pratiwi Dwi Astuti		
22	Putri Zhulaikha Nur Azhizha		
23	Rifka Ruhdi Noor Rahma		
24	Rima Mufida		
25	Sara Budiarti		
26	Septiana Wulandari		
27	Titik Nur Fati'ah		
28	Titis Sari Widayat		
29	Yensi Restiana Lutfi		
30	Yuli Krisanti		

Lampiran 15. Foto Penelitian

Siswa Kelas X Ak 3 Mengerjakan Soal *Pre-test*



Siswa Kelas X Ak 3 Mengerjakan Soal *Post-test*